

FAR CRY 6

Erste Infos zu Ubisofts Shooter-Fortsetzung

MARVEL'S AVENGERS

Ausgiebig gespielt: Das kann Squares Superhelden-Abenteuer!

Wissen, was gespielt wird

PC Games EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

THE SURGE

Dark Souls trifft auf Science Fiction – dieses Action-RPG ist nichts für schwache Nerven!

+ MIT TOP-SPIELFILM

3 Days to Kill
Spannender Agenten-Thriller mit Kevin Costner

CYBERPUNK 2077

ASSASSIN'S CREED: VALHALLA & WATCH DOGS: LEGION

Der Open-World-Herbst kann kommen: Wir haben die drei vielversprechendsten Genre-Vertreter erstmals ausführlich gespielt und jede Menge neue Infos für euch – auf insgesamt 14 Seiten!

DESPERADOS 3

Großer Test zum gelungenen Comeback: Mimimi Games hauchen nach dem tollen Shadow Tactics auch dem Wild-West-Klassiker neues Leben ein.

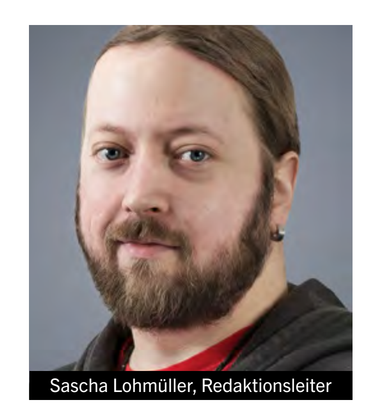


AUSGABE 336
08/20 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



Der Open-World-Herbst kann kommen – in jeder Hinsicht.


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

So langsam kehrt wieder etwas mehr Normalität ein – endlich. Seit mittlerweile zwei Monaten sitzen die meisten von uns wieder im Büro, statt die Heftproduktion in Jogginghose vor dem heimischen PC zu bestreiten. Es finden wieder Events statt – teilweise in kleinem Rahmen außerhalb, meistens aber in virtueller Form vom Büro aus. Dementsprechend gut gefüllt ist auch wieder unsere Vorschau-Strecke – statt alle Infos auf der E3 rauszuhauen, haben die Publisher halt die letzten zwei Monate genutzt, ihre Neuigkeiten im eigenen Tempo unter die Leute zu bringen. Nichtsdestotrotz ist Corona aber nach wie vor nicht wegzudiskutieren. Große Preview-Events mit zahlreichen Journalisten-Kollegen? Aktuell undenkbar. Studio-Touren bei Entwicklern? Zu kritisch. Messen? Unmöglich. Das wird vor allem dann jetzt im August schmerzlich spürbar sein, wenn eigentlich die Gamescom vor der Tür stehen sollte, stattdessen nun aber eine Lücke im Terminkalender klafft.

Blicken wir stattdessen lieber auf den Herbst. Dann erscheint nämlich wie jedes Jahr Blockbuster gefolgt von Blockbuster. Drei davon entführen euch in eine offene Welt, die euch beinahe alle Freiheiten bietet – dabei könnte ihr Ansatz unterschiedlicher nicht sein. Wir reden von Cyberpunk 2077, Watch Dogs: Legion und Assassin's Creed: Valhalla. Die drei Titel haben noch etwas gemeinsam: Sie waren jüngst alle zum ersten Mal für uns ausgiebig anspielbar. So questeten wir uns mehrere Stunden durch die düstere Night City, heckten allerlei Hacking-Schabernack in London aus und schnetzelten uns als Wikinger-Hüne durch englische Rittersleute. Was wir dabei alles erlebt haben, lest ihr auf ingesamt 14 Seiten. Erstmals anspielen konnten wir übrigens auch Marvel's Avengers. Das Superhelden-Spiel von Square Enix erscheint bereits im Spätsommer und soll neben der Story-Kampagne auch noch Online-Beschäftigung für viele Wochen und Monate bieten. Wie unser Ersteindruck ausfällt, lest ihr ebenfalls weiter hinten im Heft.

Bei den Tests feiern wir indes ein gelungenes Comeback: Desperados 3 ist der Taktik-Hit geworden, den man erwarten konnte, wenn sich die Shadow-Tactics-Macher von Mimimi Games der Thematik annehmen. Was den Wild-West-Titel sogar noch besser als seinen Samurai-Verwandten macht, lest ihr ab Seite 50.

Ansonsten dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein: Rennspiel-Freunde freuen sich über erste Infos zu Dirt 5, unseren XXL-Test zu F1 2020 und unsere Review zu Trackmania, Online-Rollenspieler schwelgen dank The Elder Scrolls Online: Greymoor in Skyrim-Erinnerungen, Strategen warten gebannt auf Iron Harvest, Ego-Shooter-Fans lesen erste Infos zu Far Cry 6 und neue Infos zu Outriders. Wer es eher ruhig mag, erlebt den Summer in Mara oder spielt Waking. Und David wiederum feiert das Remaster von Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom. Und für Retro-Fans wird wie üblich auch zurückgeblickt. Diesmal auf 30 Jahre Turrican, 80er-Jahre-Sex-Spielchen oder das allererste Diablo (z. T. Extended).

Käufer der Extended-Ausgabe freuen sich zudem nicht nur über unsere Top-Vollversion zum Sci-Fi-Soulslike The Surge, sondern auch über den Agenten-Thriller-Film 3 Days To Kill. Und jetzt: Viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Unsere drei Cover-Themen Cyberpunk 2077, Assassin's Creed: Valhalla und Watch Dogs: Legion erscheinen (nach aktuellem Stand) alle innerhalb von drei Wochen. Die Open-World-Fans in der Redaktion planen dann schon mal ihren Urlaub um ... +++

+++ Eine spontane Umfrage in der Redaktion ergab folgende Lieblings-Marvel-Charaktere: Spider-Man (3 Stimmen), Wolverine (2), Iron Man (2), Hulk (2), Deadpool, Black Panther, Gamora, Thor, Howard the Duck und ... Leather Boy. Nun, Square, da wisst ihr ja, was ihr zu tun habt. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Beliebter Fehler: Statt „Summer in Mara" stolperten wir während der Produktion öfter über ein „Summer of Mara". Scheint irgendwie naheliegend zu sein. +++

+++ Selten zuvor hat sich jemand so sehr um einen Test gerissen wie David um Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated. Selten war auch ein Spieletitel länger und nerviger zu schreiben als Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated. Das Spiel ist übrigens ein Remake des knapp 20 Jahre alten Titels Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Korrekturlesen und seine Folgen: Direkt nachdem Sascha den Diablo-Artikel von Benedikt gelesen hatte, lud er mal wieder Diablo 2 runter. Alte Leute unter sich. +++

+++ Normalerweise müssen wir bei unseren Screenshots eher darauf achten, nicht zu viele brutale Szenen zu zeigen. Im Sex-Spielchen-Special von Autor Harald Fränkel im Extended-Teil waren ganze andere ... Zensur-Maßnahmen notwendig. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play[4] | Ausgabe 08/20



The Last of Us: Part 2 ist (wie auch Ghost of Tsushima) noch mal ein echter Hit zum Abschluss der PS4-Ära. Und die PS5 kommt ja auch schon bald. Mehr dazu in der play[4]!

N-ZONE | Ausgabe 08/20



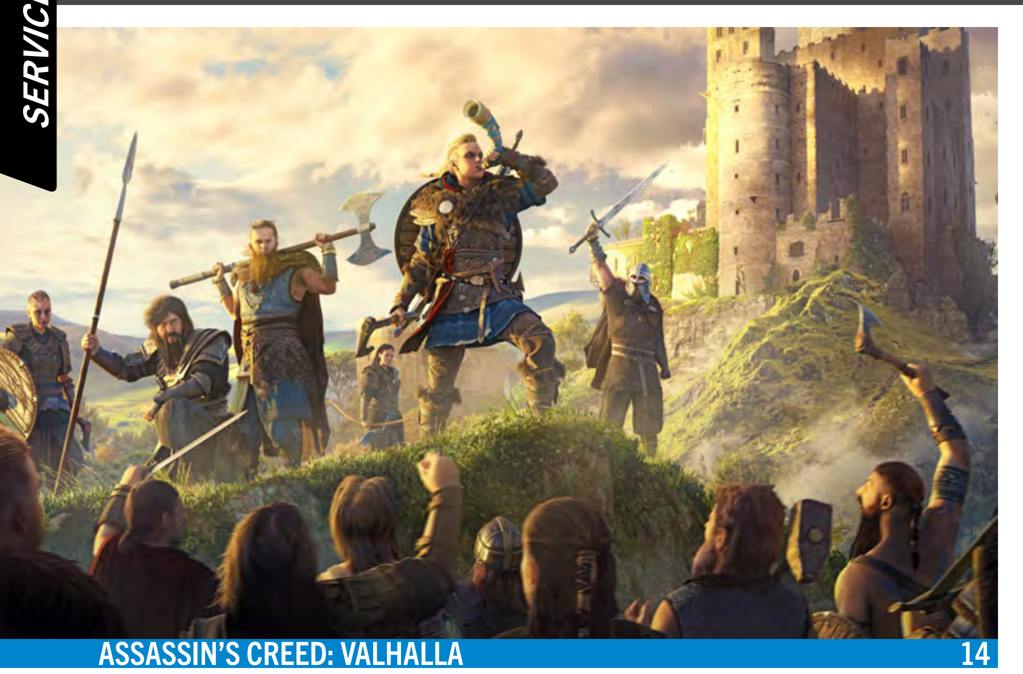
So ein Pokémon-Spiel würden wir gerne auch mal für den PC nehmen – Monsterfangen aus dem Gaming-Seat heraus, das hat was. Solange begnügen wir uns halt mit der Nintendo-Switch-Version.

PC Games MMORE | Ausgabe 08/20



Wer sind die Ersten? Das fragen wir uns oft. Etwa wenn wir eine Party veranstalten. Oder das Grill-Buffet auf dem Sommerfest eröffnen. Für WoW-Fans hat die MMORE die Antwort.

INHALT 08/2020



ASSASSIN'S CREED: VALHALLA 14



CYBERPUNK 2077 10

FAR CRY 6 36

WATCH DOGS: LEGION 24

AKTUELL

TEST

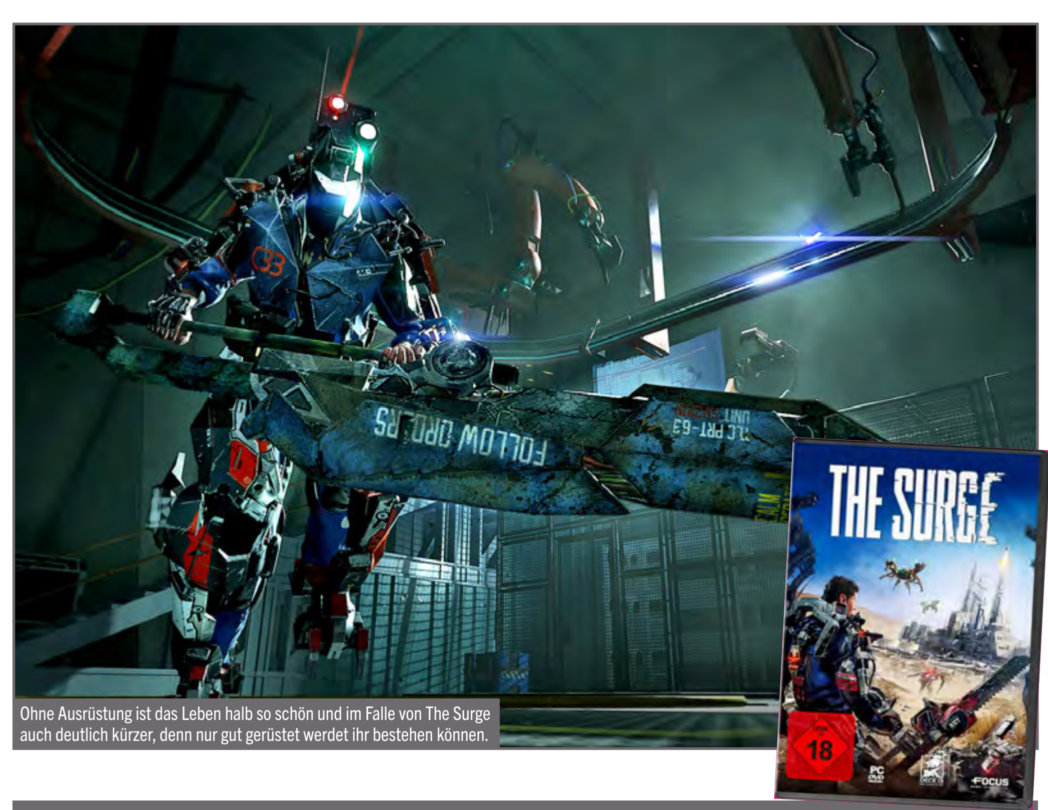
MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... und das ist **auf den DVDs:**



Ohne Ausrüstung ist das Leben halb so schön und im Falle von The Surge auch deutlich kürzer, denn nur gut gerüstet werdet ihr bestehen können.

THE SURGE

Der erste Arbeitstag ist oft schwer. Man weiß nicht genau, was man tun soll, kennt kaum Kollegen, eine Katastrophe legt die Firma in Schutt und Asche und Killerroboter trachten einem nach dem Leben. Genau so ergeht es euch auch in The Surge und um herauszufinden, warum das alles eigentlich passiert, steht euch nur ein Exo-Skelett zur Verfügung. Also: Gelenke geölt und auf, um den fiesen Blechkameraden in den Hintern zu treten ... The Surge sieht sich in der Tradition der Dark-Souls-Reihe: Die Kämpfe sind schwer, die Spielwelt unerbittlich und auf Hilfe solltet ihr auch nicht hoffen. Von anderen Spielen des Genres hebt sich der Titel der Frankfurter von Deck13 zum einen durch sein Sci-Fi-Setting, zum anderen durch sein Crafting ab: Ihr trennt Gegnern nämlich gezielt mechanische Gliedmaßen ab, um euer Exo-Skelett zu verbessern. Makaber, aber praktisch!

INSTALLATION
Bei unserer Vollversion zu The Surge handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr erhaltet, gebt ihr auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL
Genre: Action-RPG
Publisher: Focus Home Interactive
Veröffentlichung: 16. Mai 2017

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN
Mindestens: Win 7/8/10 (64 Bit), AMD FX-8320 @3,5GHz / Intel i5-4690K @3,5GHz, 8 GB RAM, AMD Radeon R7 360 / Geforce GTX 560 Ti (min. 1 GB VRAM), 15 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Win 7/8/10 (64 bit), AMD FX-8370 @4,0 GHz / Intel Core i7-3820 @3,6 GHz, 16 GB RAM, AMD Radeon RX 480 / Geforce GTX 970 (min. 4 GB VRAM), 15 GB Festplattenspeicher

Bitte beachtet, dass die Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen. Um sicher zu gehen, löst sie daher bestenfalls innerhalb der ersten 6-7 Monate nach Erscheinen des Heftes ein. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

SPIELFILM: 3 DAYS TO KILL

Jahr: 2014
Regie: McG
Darsteller: Kevin Costner, Amber Heard, Hailee Steinfeld, Connie Nielsen u. a.
Laufzeit: ca. 116 Minuten

CIA-Agent Ethan Renner (Costner) kämpft gleich mit zwei Gefahren, die sein Leben bedrohen: Dem Terroristen-Anführer Wolf, dessen Identität niemand kennt, und einem Hirntumor, der ihm nur noch wenige Monate zu leben lässt. Da kommt das Angebot der mysteriösen Agentin Vivi (Heard) gerade recht: Sollte Renner es schaffen, den Wolf innerhalb von drei Tagen zur Strecke zu bringen, so würde sie ihm ein experimentelles Heilmittel geben. Renner begibt sich auf einen Wettlauf gegen die Zeit, während er gleichzeitig versucht, die kaputte Beziehung zu seiner Tochter Zoey (Steinfeld) wieder zu kitten.



DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST
- Command & Conquer Remastered Collection
- Desperados 3
- Disintegration
- Valorant

VORSCHAU
- A Total War Saga: Troy
- Cyberpunk 2077
- Dirt 5
- Humankind
- Marvel's Avengers
- Metal: Hellsinger
- Project Cars 3
- Star Wars Squadrons



DVD 2

SPIELFILM
- 3 Days to Kill

TEST
- Crucible
- SpongeBob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated
- Those Who Remain

VORSCHAU
- Beyond a Steel Sky

SPECIAL
- Diablo 2 – Retrospektive
- Einkaufsführer Online-Rollenspiele Die besten MMORPGs




„Ein neuer Stern am RTS-Himmel!“
PC Games
PC DVD
IRON HARVEST
USK 16
16
DEEP SILVER
KING ART GAMES
Published 2020 by Koch Media GmbH, Austria. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH. Deep Silver and their respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. © 2020 Co-published and developed by KING Art Games. Iron Harvest® and the Iron Harvest® logo and KING Art Games are trademarks of KING Art GmbH. KING Art and their respective logo are trademarks of KING Art GmbH. World of 1920+ is a Trademark of Jakub Różalski. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved.

IRON HARVEST

1920+

1.9.20



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter

Spielt gerade:
WoW, The Last of Us: Part 2 (PS4), Ghost of Tsushima (PS4)

Hört gerade:
Dead Lord – Surrender; Finntroll – Vredesvävd; Falconer – From A Dying Ember; Cro-Mags – In The Beginning

Schaut gerade:
Jim Jefferies – Intolerant (Netflix. Gut!)

Hätte außerdem gerne:
eine Eistonne im Büro. Ist ja mittlerweile doch ganz warm geworden. Und auf Klimaanlage verzichten wir aktuell dann lieber noch.



MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director

Spielt:
Ghost of Tsushima (PS4)

Hört:
Sammal

Schaut:
Die Kinder von Golzow

War:
mal wieder im schönen Garmisch-Partenkirchen und musste schmerzlich feststellen, dass 1.200 Höhenmeter in knapp drei Stunden ganz schön reinhauen.



KATHARINA PACHE | Redakteurin

Spielt gerade:
Ghost of Tsushima, The Last of Us: Part 2, Animal Crossing: New Horizons, Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise

Hört:
das neue Album von 1000mods, es ist sehr schön. The Rift von Svärd kann man durchaus auch anbeiten.

Las:
den ersten Band von Gigant von Hiroya Oku. Ziemlicher Trash, allerdings nicht auf die gute Art. Da ist mir seine gute alte Edge-lord-Sex-und-Gewalt-Reihe Gantz deutlich lieber. Guilty Pleasure!



LUKAS SCHMID | Redakteur

Spielt gerade:
Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated, außerdem sehr bald Ghost of Tsushima und The Last of Us: Part 2

Fährt:
Am Abend des Verfassens dieser Zeilen für drei Tage nach Österreich

War:
In den beiden letzten Wochen am Dauerrotieren. Kollegenersatz, Preview-Event, Test, Prakti-Pflege; Schlaf war da eher optional.

Hat:
Gemerkt, dass ihn große Welten zum Icon-Abklappern glücklich machen



CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur

Spielt gerade:
Ghost of Tsushima (PS4), Turtles in Time (SNES), Control

Schaut gerade:
Diverse trashige Horrorfilme

Hört gerade:
Black Flag, Minor Threat, Circle Jerks und den Krach der Renovierungsarbeiten in der Wohnung über mir

Braucht mal wieder:
Urlaub! Dringend! In letzter Zeit gab es echt verdammt viel zu tun und man ist ja schließlich kein junger Hüpfer mehr.



FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Desperados 3, Psychonauts. Großartige Spiele, doch mehr war in diesem durch und durch chaotischen Monat einfach nicht drin.

Spielt derzeit:
Zum zweiten Mal Crosscode (Switch). Und mit einiger Überwindung auch The Last of Us: Part 2 (PS4), das sich leider ganz schön zieht.

Zuletzt gesehen:
F is for Family (alle Staffeln) und immer noch jede Menge Star Trek

Nimmt all seinen Mut zusammen und rüstet sich für den Ernstfall:
Die erste Kindergeburtstagsfeier steht an.



MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt derzeit:
Stellaris, Path of Exile, Ghost of Tsushima (PS4)

Hat zuletzt durchgespielt:
The Last of Us: Part 2 (PS4). Was für ein erzählerisches Meisterwerk.

Ist traurig:
dass der Urlaub schon wieder vorbei ist. Hatte aber immerhin ein paar schöne Tage mit der Familie in den bayerischen Alpen.

Wird gerade großer Fan:
des Soundtracks von Stellaris, nach bereits hunderten Stunden Spielzeit. Vielleicht sollte ich doch öfter auch solche Spiele mit Ton spielen.



PAULA SPRÖDEFELD | Social-Media-Redakteurin

Spielt gerade:
The Last of Us: Part 2

Schaut gerade:
Dokumentationen und Videos über einen möglichen Ozean im Jupiter-Mond Europa.

Wartet sehnsüchtig:
darauf, dass ihre Radieschen gedeihen.

Wünscht sich:
Wie viele andere hier: Urlaub! Gerne am Meer, gerne mit viel Sonne und bestenfalls mit einem guten Buch und einem starken Cocktail.



DAVID BENKE | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Nur Casual-Kram wie F1 2020 oder FIFA 20. Nach dem für mich leider eher enttäuschenden The Last of Us: Part 2 fehlt mir gerade die Lust, mich ins nächste storylastige Spiel zu stürzen.

Schaut stattdessen:
Lieber jede Menge Kram auf DisneyPlus – zum Beispiel die frühen Simpsons (top), Star Wars: The Clone Wars (ok) oder The World According to Jeff Goldblum (absolut weird).

Hört gerade:
Sturgill Simpson – Sound & Fury



MARCEL NAEEM CHEEMA | Volontär

Spielt gerade:
F1 2020, Beyond a Steel Sky & immer noch The Last of Us: Part 2

Schaut aktuell:
47 Meters Down, Knives Out, Queen & Slim, Secretary

Hört gerade:
The Growlers, Phum Viphurit, Her's, Yellow Days, Superorganism

Sehnt sich nach:
Ganz frech klau ich da bei Chris: Urlaub! So richtig mit Strand, Sonne und Frozen Daiquiri. Ab und an ein Bäuerchen raushauen, ansonsten aber das Faulenzen auf ein neues Level hieven. Hach, schön wäre das.



SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





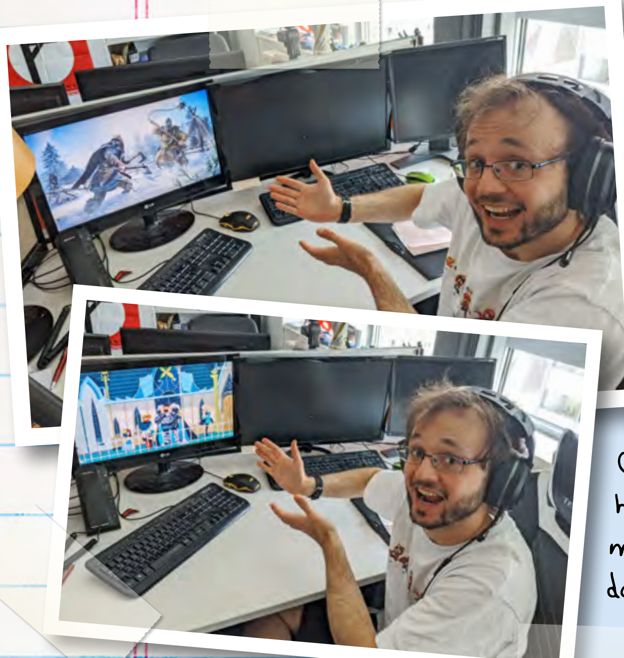
DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

PC Games baut um!

Allerdings nur im kleinen Rahmen: Buffed-Kollegin Suse ist nämlich kürzlich zu Maria, Katha und Sascha ins Chef-Büro gezogen. Das war die perfekte Gelegenheit, um endlich mal ein Problem anzugehen: Sechs teilweise zusammengeschraubte und -gesteckte Tische für vier Personen sind nunmal zwei zuviel. Also wurden Schraubenschlüssel, Nuss und (aus rein dramaturgischen und optischen Gründen) Vorschlaghammer geschnappt und die Tische entfernt. Bis auf eine Schraube waren auch keine Opfer zu beklagen.





Wir präsentieren: Lukas!

So langsam geht es wieder los, die Sache mit den Videospiel-Events. Mal tatsächlich mit physischem Besuch verbunden (wie unten etwa Cyberpunk), mal rein virtuell. Unsere beiden Vorschau-Themen Cris Tales und Assassin's Creed: Valhalla schauten wir uns bequem aus dem heimischen Büro an. Dass wir davon keine Fotos machen durften, hinderte uns natürlich nicht daran, das Ganze hochprofessionell nachzustellen.

Cyberpunkige Attitüde

Unter anderen Umständen hätten wir vielleicht die Macher von CD Projekt Red in ihrer Heimat Polen besucht, um erstmals Cyberpunk 2077 anzuspielen. Aufgrund der aktuellen Situation fand das Ganze nun aber im kleinen, überschaubaren Rahmen in Berlin statt. Auch gut, denn schliesslich ist das Wichtigste: Wir konnten das Cyberpunk-RPG endlich spielen! Alles dazu lest ihr auf den kommenden Seiten. Und könnt euch danach schon mal auf November freuen.





Cyberpunk 2077

Genre: Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt Red
Hersteller: CD Projekt Red
Termin: 19. November 2020

Die erneute Verschiebung war zwar ein Hype-Dämpfer, aber wir durften das Rollenspiel-Highlight inzwischen erstmals selbst spielen und waren ziemlich beeindruckt.

Von: Matthias Dammes

Acht Jahre sind seit der Ankündigung und fünf Jahre seit The Witcher 3 vergangen. Fans von Cyberpunk 2077 und CD Projekt Red sind langes Warten nun also schon gewöhnt. Wie sich kürzlich herausstellte, verlängert sich die Wartezeit auf das wohl am sehnlichsten herbeigesehnte Spiel des Jahres 2020 noch einmal um zwei Monate. Am 19. November soll es nun endlich soweit sein. Mit dieser zweiten Verschiebung befindet sich Cyberpunk 2077 also in bester Gesellschaft mit The Witcher 3, das ebenfalls doppelt verschoben wurde. Das kann ja eigentlich nur ein gutes Omen sein, denn das Hexer-Abenteuer wurde zu einem der herausragendsten Rollenspiele überhaupt.

Die Erwartungen sind aber auch entsprechend gewaltig, aber wenn Fans einem Studio zutrauen, diese zu erfüllen, dann am ehesten CD Projekt Red. Entsprechend viel Begeisterung lösten auch die umfangreichen Gameplay-Präsentationen aus, die rund um die E3 2018 und 2019 zunächst hinter verschlossenen Türen und später dann auch für die breite Öffentlichkeit gezeigt wurden. Bisher waren wir bei den ersten Einblicken in die Welt von Night City aber nur passiver Zuschauer. Das hat sich jetzt geändert. Im Rahmen eines Anspielevents hatten wir die Gelegenheit mehr als vier Stunden unsere ersten eigenen Gehversuche als V zu unternehmen.

Background-Check

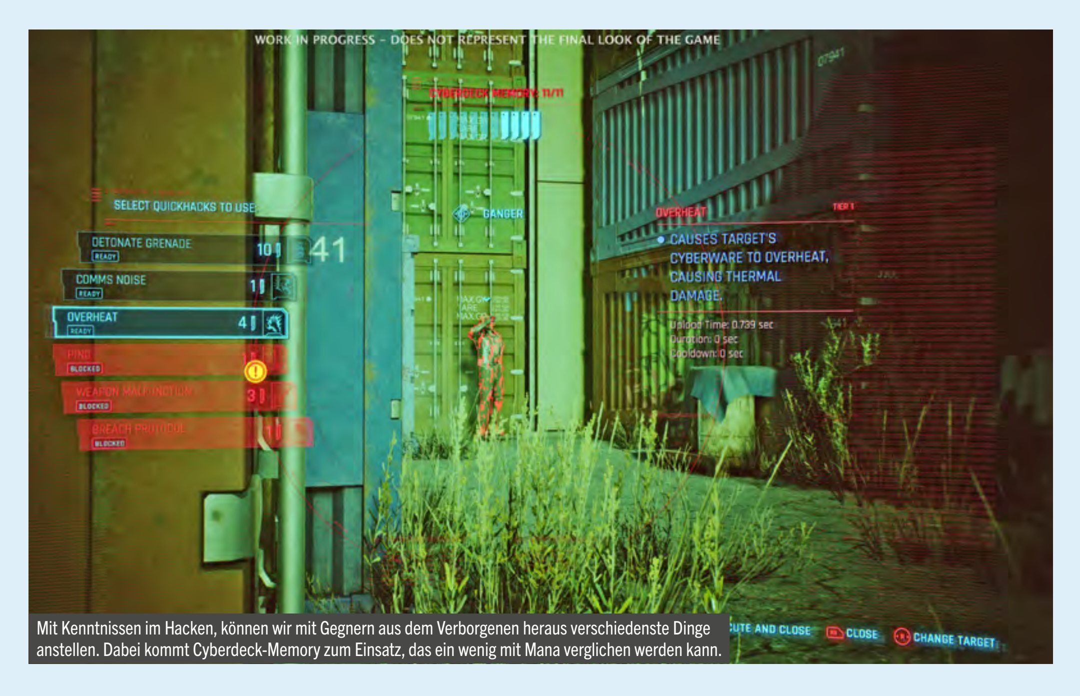
Die Entwickler schmeißen uns aber nicht irgendwo mitten im Spiel ins kalte Wasser, sondern lassen uns das Rollenspiel vom Beginn an erleben. Neben der Gestaltung des eigenen Charakters im Editor, womit wir uns aber ausnahmsweise nicht lange aufgehalten haben, steht am Anfang eine zentrale Entscheidung im Mittelpunkt – die unserer Herkunft. Ob Protagonist V ein Kind der Straße ist, ein Nomad war oder aus den Rängen der herrschenden Unternehmen stammt, hat Einfluss auf den Beginn des Spiels. Mit jeder dieser drei Ausgangsposition erleben wir eine völlig andere Auftaktgeschichte.

Das ist ungefähr mit den Origin-Stories in Dragon Age: Origins vergleichbar, auch wenn die Einleitungsgeschichten in Cyberpunk nicht ganz so lang ausfallen. Nach ungefähr 15-20 Minuten Spielzeit wird jede Herkunftsgeschichte mit einer Zwischensequenz abgeschlossen und ab diesem Zeitpunkt verläuft das Spiel für alle gleich. Allerdings wirkt sich Vs Background auch weiterhin auf Details aus. So kann man seine Herkunft in Gesprächen mit speziellen Antworten zum Tragen bringen oder Missionen einen völlig anderen Ansatz verschaffen. Im Dialog mit NPCs aus der Welt der Corporations verhält sich ein V mit Unternehmenshintergrund zum Beispiel ganz anders als ein Streetkid-V. So soll diese eine Entscheidung über die Herkunft zu Spielbeginn bis zum Ende des Spiels immer wieder das Erlebnis beeinflussen und einzigartige Situationen erzeugen.

Enorme Rollenspiel-Tiefe

Ebenfalls nicht ganz unwichtig ist die Verteilung der ersten Attributspunkte vor dem Start. Diese werden in die fünf Charakterwerte Körper, Reflexe, Intelligenz, Technische Fähigkeiten und Cool investiert. Was auf den ersten Blick nach überschaubaren Optionen klingt, stellt sich schnell als Trugschluss heraus. Spätestens nachdem wir unseren ersten Stufenaufstieg erreicht haben, werden wir von der Komplexität und Tiefe des Rollenspielsystems von Cyberpunk 2077 förmlich erschlagen. Jeder dieser genannten fünf Attribute verfügt nämlich über zwei oder drei eigene Perk-Bäume. Wenn wir uns beim Level-Up also einen Skillpunkt verdienen, stehen wir vor der Qual der Wahl in welche der unzähligen Fähigkeiten und passiven Effekte wir investieren.

Wohl dem, der schon genau weiß, für welche Spielweise er seinen Charakter entwickeln möchte. Fokus auf Nahkampf oder doch lieber im Umgang mit Schusswaffen? Ausbau von Hacker-Fähigkeiten, die uns im Stealth unterstützen, oder doch lieber offensive, technische Fähigkeiten? Die Möglichkeiten sind mannigfaltig und mit dem grenzenlosen Klassensystem lassen sich alle möglichen Stile auch wild miteinander kombinieren. Zumal mit dem Ausbau von Attributen und Perks ja noch längst nicht das Ende der Charakterentwicklung erreicht ist. So gibt es zum Beispiel auch passive Fähigkeiten, die wir einfach durch „Learning by doing“ steigern. Wir nutzen oft eine Pistole? Dann werden wir mit der Zeit immer besser im Umgang mit den Handfeuerwaffen.



Mit Kenntnissen im Hacken, können wir mit Gegnern aus dem Verborgenen heraus verschiedenste Dinge anstellen. Dabei kommt Cyberdeck-Memory zum Einsatz, das ein wenig mit Mana verglichen werden kann.

Neben der Steigerung von Erfahrungspunkten für Levelaufstiege, verdienen wir uns durch alle möglichen Aktionen auch sogenannte Street Cred, also quasi ein Fortschrittssystem, dass unseren Ruf auf den Straßen von Night City verdeutlicht. Mit steigender Street Cred schalten wir neue Händler, Zugang zu besseren, individuelleren Waffen und gelegentlich auch bestimmte Quests frei. Natürlich wäre es kein Cyberpunk-Spiel ohne die Möglichkeit, seinen Charakter noch zusätzlich mit Cyberware zu verbessern. So lässt sich V gleich zu Beginn das Spiels ein künstliches Auge mit Scanner sowie eine künstliche Handfläche für besseren Waffenhalt implantieren. Wie sehr ihr euren Charakter in eine Maschine verwandeln wollt, liegt aber ganz bei euch.

Zu guter Letzt gibt es natürlich auch jede Menge Loot in Form von Waffen, Kleidung und Mods, die mit verschiedensten Werten versehen für weitere Boni sorgen. Je höher die Qualität der Gegenstände, umso mehr Modifikationsslots können diese haben, was wiederum in mehr Optionen zur weiteren Personalisierung des eigenen Spielstils resultiert. All das zusammen – Attribute, Perks, Lernfähigkeiten, Street Cred, Cyberware und Items – erzeugen eine unglaubliche Tiefe im Charaktersystem, die von uns in den vier Stunden unserer Anspieldemo nicht annähernd in seiner Gänze erfasst werden konnte. Das Potential für kreative Builds ist hier gewaltig, aber auch die Gefahr sich hoffnungslos zu verskillen. Doch keine Sorge, es soll im Spiel Möglichkeiten geben, seinen Charakter zu resetten.

Night City Blues

Der Spielablauf ist zu Beginn noch sehr linear. Nach der gewählten „Origin Story“ geht es für V und seinen/ihren Freund Jackie Welles in eine Mission zur Rettung einer entführten Klientin. Diese Mission hat CD Projekt Red bereits während der E3 2018 gezeigt und einige Zeit später auch in voller Länge für die Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Als wir diesen Abschnitt nun selbst spielten, wurde deutlich, wie weit die Entwickler auch damals zumindest in dieser Quest mit ihrer Vision des Spiels waren. Viel hat sich bis heute nämlich nicht geändert. Lediglich die Cutscenes, in denen man seinen Protagonisten auch mal von außen sieht, gehören leider der Vergangenheit an.

Uns interessiert jedoch deutlich mehr, was nach dieser Mission geschieht. Nach einer Nacht im eigenen Apartment entlässt uns das Spiel dann nämlich erstmals in die offene Spielwelt. Wir befinden uns zu diesem Zeitpunkt noch immer im Prolog des Spiels. Dieser spielt sich hauptsächlich in einem Distrikt von Night City ab, der Watson genannt wird. Dieser Teil der Stadt wird auch als die „schlechte Nachbarschaft“ bezeichnet und wird hauptsächlich von Leuten mit geringem Einkommen bewohnt. Die Zeit, die wir in Folge während des Prologs in Watson verbringen werden, vergleichen die Entwickler ungefähr mit dem Prolog von The Witcher 3 in Weißgarten. Mit dem Unterschied, dass Watson nicht vom restlichen Spiel getrennt ist wie Weißgarten und auch im späteren Spielverlauf immer wieder besucht wird.

Insgesamt besteht die Spielwelt aus sechs verschiedenen Distrikten von Night City sowie den die Stadt umgebenden Badlands. Ein Blick auf die Karte verdeutlicht uns, welchen kleinen Teil der Metropole wir während unserer Anspielsession gerade einmal ankratzen. Allerdings fällt uns dabei auch auf, dass die Karte des Spiels doch recht unübersichtlich wirkt. Auf Anhieb fiel es uns zumindest nicht so leicht, uns darauf zurecht zu finden. Was wir jedoch erkennen konnten, waren diverse Symbole in unmittelbarer Umgebung, die uns auf Orte wie Händler, wichtige Locations und andere Etablissements hinwiesen. Der erste Ausflug in die offene Spielwelt setzt uns in jedem Fall erst einmal einer gehörigen Reizüberflutung aus.

Überall auf den Straßen ist etwas los. Passanten gehen ihres Weges, in den Ecken liegen Alkoholleichen oder Obdachlose, in der Ferne ist eine Schießerei zu hören, vermutlich verfeindete Gangs oder eine Auseinandersetzung mit der Polizei. Noch während wir die Szenerie in uns aufsaugen, wird V per Messenger von diversen sogenannten Fixern kontaktiert, die unsere Dienste für verschiedenste Aufgaben anfordern. Bei Nebenquests und anderen optionalen Aufgaben läuft in Cyberpunk 2077 häufig alles über die Fixer. Diese kontaktieren uns entweder direkt, nachdem wir eine bestimmte Gegend betreten haben, oder wir suchen sie auch mal persönlich auf.



Der Stadtbezirk Watson, in dem der Prolog des Spiels stattfindet, ist nicht gerade die freundlichste Nachbarschaft. Die angestrebte Atmosphäre bringt das Spiel zu jeder Zeit hervorragen rüber.

Neben der eigentlichen Hauptgeschichte wird es also wieder jede Menge zu tun geben. Es lohnt sich auch, sich mit diesen Aufträgen zu beschäftigen, denn auf diese Weise wird dringend benötigtes Geld und auch Street Cred verdient. Wie schon aus The Witcher 3 bekannt, sollen Seitengeschichten wieder eng mit dem Hauptgeschehen des Spiels verknüpft sein. Auch der fließende Übergang zwischen Haupt- und Nebenquests wie zum Beispiel bei der schon berüchtigten Baron-Questreihe wird erneut Teil der Erzählstruktur sein.


In der offenen Spielwelt ist allerhand los. Wir können uns zum Beispiel in Schießereien zwischen Gangs oder mit den Ordnungskräften einmischen.

Handlungsfreiheit

Deutlich anders als beim Witcher ist allerdings die spielerische Freiheit, auch bei der Herangehensweise an Quests. Bestes Beispiel dafür war in unserer Anspieldemo erneut die Mission mit dem Namen „The Pickup“. Diese wurde ebenfalls bereits im Rahmen der Präsentation auf der E3 2018 gezeigt. Mit den Händen selbst am Controller erleben wir aber noch genauer, welche vielfältigen Optionen uns immer wieder offenstehen. In der Quest ist es unsere Aufgabe, einen militärischen Spider-Bot von der Maelstrom-Gang zu besorgen. Diese wurde von unserem Auftraggeber bereits für die Ware bezahlt und wir sollten den Robo nur noch abholen. Allerdings hat sich die Führung der Gang geändert und es ist nicht sicher, ob der neue Anführer die getroffene Absprache einhält.

Nun könnten wir einfach in den Unterschlupf von Maelstrom wandern und auf das beste hoffen, aber das wäre ja auch irgendwie zu einfach, wenn alles so leicht klappen würde. Daher können wir uns im Vorfeld auch optional mit Meredith Stout, einer Agentin von Militech treffen, deren Equipment von Maelstrom gestohlen wurde. Sie bietet uns an, für den Spider-Bot zu zahlen, wenn wir dafür einen von ihr bereitgestellten Credit-Chip verwenden. Nun kommt es auch auf unseren gewählten Hintergrund an. Als V mit Unternehmensvergangenheit erkennen wir Merediths Plan, einen Virus über den Credit-Chip in die Systeme der Gang einzuschleusen. Alternativ können wir den Virus auch mit ausreichend Hacker-Fähigkeiten entdecken.

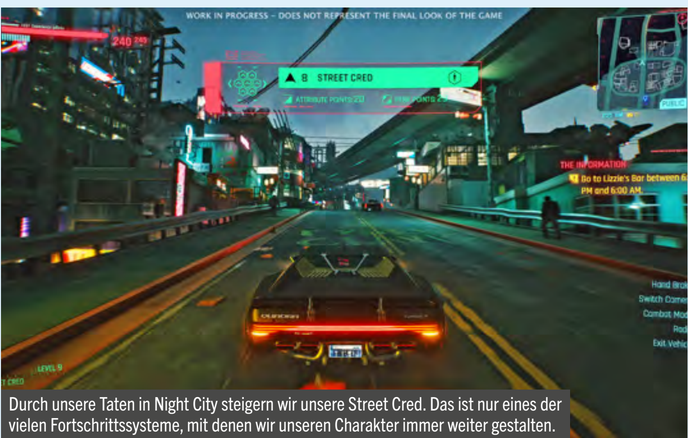
In der Basis von Maelstrom angekommen treffen wir schließlich Royce, den neuen Anführer der Gang. Wie zu erwarten, interessiert es ihn nicht, dass für den Roboter bereits an seinen Vorgänger gezahlt wurde. Uns stehen nun verschiedene Optionen offen. Entweder wir zahlen für den Bot mit unserem eigenen Geld und verlassen friedlich das Gelände, wir zahlen mit Militechs-Chip, was unweigerlich zum Kampf mit der Gang führt, oder wir beenden die Verhandlungen direkt mit einer Kugel in den Kopf von Royce, was ebenfalls zum Kampf mit der Gang führt, uns aber einen Bosskampf erspart. Haben wir den Virus auf dem Militech-Chip entdeckt, können wir alternativ auch die Gang warnen, die uns dann natürlich dankbar ist. Allerdings haben wir es uns dann wohl mit einer mächtigen Corporation verscherzt.

Wir entscheiden uns aber für den Kampf, denn wir wollen ja auch wissen, wie sich das Spiel in einem Feuergefecht anfühlt. Durch die Ego-Perspektive ballert es sich natürlich in bester Shooter-Manier. Allerdings befinden wir uns ja in einem Rollenspiel, in dem man mit wildem Rumrennen und -schießen auf alles was sich bewegt nicht weit kommt. Um Schaden zu entgehen, können wir uns ducken und hinter Objekten Schutz suchen. Hier wiederum ist First-Person eher hinderlich, weil sich das natürlich nicht so gut spielt, wie in einem Third-Person-Deckungsshooter. Neben den Charakter- und Ausrüstungswerten, ist aber durchaus auch ein gewisser spielerischer Skill nötig. Mit unserer Standardpistole über Kimme und Korn zu zielen und dabei kritische Treffer zu landen, passiert nicht automatisch.

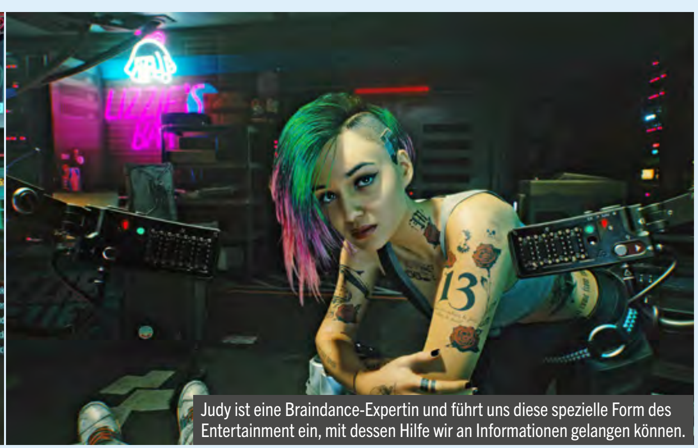
Tanz der Erinnerungen

Nicht immer kommt es bei Missionen aber nur auf Kampfkünste oder Dialoggeschick an. In einer weiteren Mission der Anspieldemo erleben wir erstmals, was es mit dem sogenannten Braindance auf sich hat. Dabei handelt es sich um eine sehr beliebte Form des Entertainments im Jahre 2077, die ein wenig an VR erinnert. Die User erleben dabei allerdings die Emotionen und Erinnerungen von anderen Menschen, die zuvor aufgenommen und editiert wurden. Die beliebtesten Produkte sind dabei natürlich die Erlebnisse und Emotionen von Stars und Sternchen. V kann diese Technologie an einigen Stellen im Spiel nutzen, um an wichtige Informationen zu gelangen.

So planen wir während des Prologs einen Raub und um das Ziel ausfindig zu machen, nutzen wir einen speziell vorbereiteten Braindance. Dazu nutzen wir die Aufzeichnung einer Kontaktperson, während diese am Zielort war. Innerhalb der Erinnerung können



Durch unsere Taten in Night City steigern wir unsere Street Cred. Das ist nur eines der vielen Fortschrittssysteme, mit denen wir unseren Charakter immer weiter gestalten.


Judy ist eine Braindance-Expertin und führt uns diese spezielle Form des Entertainment ein, mit dessen Hilfe wir an Informationen gelangen können.

Hinter dem Steuer von Fahrzeugen erkunden wir die Spielwelt, wahlweise in der Ego-Ansicht oder per Verfolgerkamera.

wir das Geschehen nun beliebig vor- und zurückspulen. Durch die Handlungen und Gespräche der vor Ort befindlichen Personen werden wir so zum Beispiel auf gewisse Merkmale der Umgebung aufmerksam, die uns weitere Hinweise liefern. Wir können zudem zwischen verschiedenen Scanebenen wie Audio und Infrarot umschalten, um die Szene in allen Spektren nach Informationen zu untersuchen. Auf diese Weise spähen wir die Sicherheitsvorkehrungen am geplanten Tatort aus und machen das Zielobjekt ausfindig. Das Ganze erinnerte uns ein wenig an das Erinnerungsfeature aus Remember Me, nur das wir in Cyberpunk lediglich Beobachter sind und keine Veränderungen vornehmen. Die detektivische Untersuchung stellte jedoch eine sehr willkommene Abwechslung dar und passt auch hervorragend in das futuristische Setting des Spiels.

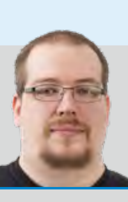
Straßenrowdy

Zwischen den Missionen hatten wir auch schon ein wenig die Gelegenheit, uns mit einem fahrbaren Untersatz durch die Straßen von Night City zu bewegen. Die Steuerung des Autos ist in Ordnung, aber auch ein wenig gewöhnungsbedürftig. So hatten wir das Gefühl, dass die Bremsen ein wenig zu stark reagierten und wir häufig beim Anbremsen auf eine Kurve viel zu viel Geschwindigkeit verloren und beinahe stehen blieben. Das ließ unsere Fahrversuche doch ein wenig unbeholfen wirken. Nun will Cyberpunk sicherlich kein Rennspiel mit perfekter Fahrzeugkontrolle sein, aber vielleicht ist noch ein wenig Feintuning drin. In jedem Fall ist Vorsicht geboten, wohin man fährt. Passanten sind nicht auf magische Weise geschützt, sondern können Opfer rowdyhaften Fahrens werden. Das ruft allerdings die Cops auf den Plan. Wie das Polizeisystem genau funktioniert, konnten wir aber noch nicht beobachten, da es in der Demo noch nicht aktiv war.

Gespielt haben wir mit Controller, mit dem die restliche Steuerung sehr gut von der Hand ging. Einige Tastenbelegungen sind zunächst vielleicht etwas ungewohnt, was aber auch teilweise an den Spielsystemen liegt. So müssen wir Dialogoptionen zum Beispiel mit dem D-Pad auswählen, weil das freie Gesprächssystem des Spiels es ja weiterhin erlaubt sich während der Konversation zu bewegen und die Kamera zu drehen, wofür die beiden Sticks benötigt werden. Designentscheidungen, wie die Tatsache, dass fürs Ein- und Aussteigen beim Auto zwei verschiedene Tasten zum Einsatz kommen, sind sicher Geschmackssache. Hier sind wir gespannt, wie vielfältig sich Tastenbelegungen auch für Controller anpassen lassen.

Auch über die Anpassungsmöglichkeiten der Grafik lässt sich noch keine Aussage treffen. Die Entwickler ließen uns das Spiel natürlich auf einem sehr potenten Rechner in schönster Pracht genießen. Dabei gefielen uns vor allem die verschiedenen Lichtstimmungen, je nachdem wo man sich in Night City aufhält oder welche Tageszeit gerade herrscht. Beim E3-Trailer wurde die viel zu freundliche, taghelle Stimmung kritisiert. Aber wenn man in schäbigen Nachbarschaften wie Watson unterwegs ist, versprüht das Spiel auch mitten am Tag an den richtigen Stellen eine düstere Stimmung. Was nach unserer Anspielsession bleibt, ist das Gefühl, selbst nach mehr als vier Stunden nur minimal an der Oberfläche dessen gekratzt zu haben, was Cyberpunk 2077 zu bieten hat. Das Spiel hat definitiv noch Bugs und Optimierungspotential. Daher sehen wir die nun noch fünfmonatige Wartezeit positiv und freuen uns, dann im November fehlerfrei in diese unglaublich lebendige Welt einzusteigen. ❑

MATTHIAS MEINT



„Es ist überwältigend, was hier auf den Spieler losgelassen wird."

Durch die bisherigen Gameplay-Präsentationen zu Cyberpunk 2077 hatte ich ja schon ein ungefähres Bild, was mich in diesem Spiel erwartet. Zumal viele der bisher öffentlich gezeigten Spielabschnitte auch Teil der Anspieldemo waren. V selbst durch die Straßen von Night City und die Missionen zu steuern, war jedoch nochmal ein ganz anderes Erlebnis. Was mich wirklich beeindruckt hat, war die unglaubliche Reizüberflutung, die einen erstmal überkommt. Vor allem, wenn man zum ersten Mal in die offene Spielwelt entlassen wird und eine pulsierende Metropole vor sich hat, in der an jeder Ecke irgendwas Interessantes zu sehen ist. Auch die Tiefe des Charakter- und Rollenspielsystems mit den verschiedenen Fortschritts- und Entwicklungsmöglichkeiten hat mich begeistert, auch wenn ich noch längst nicht alle Facetten davon erfasst habe. The Witcher 3 wirkt dagegen wie ein simples Action-Adventure mit RPG-Elementen. Nicht ganz warm werde ich nach wie vor mit der First-Person-Ansicht. Für das Gameplay und die Immersion ergibt sie zwar Sinn und funktioniert wunderbar. Ich hätte mir aber gewünscht, dass ich meinen Charakter trotzdem öfter mal von Außen sehe. Leider wurden ja die früher mal gezeigten Cutscenes mit dem Protagonisten von Außen verworfen. Alle sonstigen kleinen Nickligkeiten, die ich vielleicht anbringen könnte, verblassen vor der schier fantastischen Atmosphäre des Spiels.

Assassin's Creed Valhalla

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Termin: 17. November 2020

„Hilfe, die Wikinger kommen!“ Hm, nein, das ist doof. „Hilfe, die Assassinen-Wikinger kommen!“ Ja, so ist's besser!

Von: Lukas Schmid

Nordengland, im Jahre 873 nach unserer Zeitrechnung. Der noch ungekrönte König Oswald von Ostanglien ist tot, ermordet von dänischen Aufwieglern. Anscheinend haben wir damit ein großes Problem, denn wir schwören, den Tod Oswalds zu rächen, den nun herrschenden Clan unter der Führung eines Mannes namens Rued auszulöschen und einen neuen, benevolenten Herrscher einzusetzen, der Oswalds Vision eines vereinten Königreichs vorantreiben soll. Wir, das ist Eivor, ein wahlweise männlicher oder weiblicher Wikinger aus dem fernen Norwegen. Was genau uns nach Nordengland gebracht hat, wissen wir nicht, nur, dass es mit dem Krieg zusammenhängt und wir hier nach neuem Land für unser Volk suchen wollen. Auch sonst wissen wir noch nicht viel, als wir für unsere etwa dreistündige Anspielsession mit Assassin's Creed: Valhalla in Ostanglien abgesetzt werden. Mit den Assassinen respektive deren Vorgängerorganisation der „Hidden Ones“ sind wir offenbar schon in Kontakt gekommen, denn eine schicke ausfahrbare Klinge ziert unser Handgelenk. Auch wie und warum wir welche Allianzen geschlossen haben und was genau uns mit den Figuren verbindet, die wir auf unserer kleinen Reise treffen, werden wir nicht wirklich herausfinden. Stattdessen gilt: Tu, was dir beliebt – wir werden mit einer kurzen Kette von Hauptmissionen und jeder Menge Nebenaufgaben in das uns offenstehende Areal der insgesamt natürlich noch deutlich größeren Spielwelt entlassen und finden heraus, wie es sich nun also anfühlt, dieses neue Assassin's Creed.

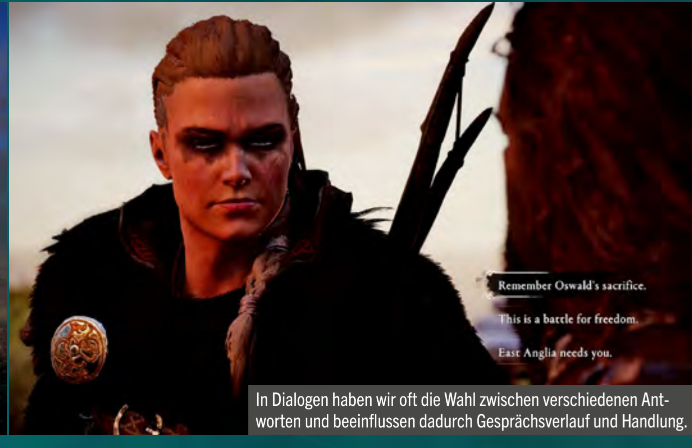


Unser Schiff dient, anders als etwa in Odyssey, offenbar primär der Fortbewegung und kommt nicht im Kampf zum Einsatz.

Es darf wieder assassiniert werden

Die Kurzfassung: sehr vertraut! Wer Origins und Odyssey gespielt hat, jene Teile, mit denen die Entwickler die Serie grundüberarbeitet und hin zu einem Open-World-Action-Rollenspiel á la The Witcher 3 gepolt haben, der findet sich sofort zurecht. Mit unserem per Tastendruck herbeirufbaren Pferd erforschen wir die Welt und decken allerlei Icons mit Missionen und Sammelaufgaben auf, ebenfalls mit einem Button übernehmen wir die Kontrolle über unseren uns treu begleitenden Vogel und kundschaften die Umgebung aus luftigen Höhen aus. Diesmal ist's halt ein Rabe anstatt eines Adlers wie in den beiden direkten Vorgängern.


Grafisch umgehauen hat uns Valhalla beim Anspielen nicht, sehr hübsch ist es aber definitiv und die Gestaltung der Welt wieder mal eine Pracht.



In Dialogen haben wir oft die Wahl zwischen verschiedenen Antworten und beeinflussen dadurch Gesprächsverlauf und Handlung.

Weiterhin steht Loot im Mittelpunkt aller unserer Erkundungen. Waffen, Rüstung, Stiefel – alles liegt rum und wartet darauf, von uns eingesackt zu werden, erneut hilft uns die sogenannte Adlersicht dabei, Objekte und Feinde auch durch Wände hindurch gut zu erkennen. Hier zeigt sich aber bereits die erste einer doch ganzen Menge kleiner und größerer Anpassungen, welche die Macher vorgenommen haben und die wohl vor allem auf das Feedback der Fans zurückzuführen sind: Offenbar sind die Unterschiede zwischen den Ausrüstungsgegenständen diesmal deutlich stärker zu spüren als vor allem in Odyssey, wo sich der wertlose und nur zum Verkauf und für Ressourcen taugliche Kram im Minutentakt angehäuft hat. Mehr noch, können wir unsere Gegenstände nun deutlich individueller upgraden und müssen das nicht sehr simpel und für horrende Summen bei Schmieden in Dörfern erledigen.

Auf einem ganz neuen Level

Die zweite und wohl von vielen Spielern herbeigesehnte Änderung: Mitlevelnde Feinde scheinen der Vergangenheit anzugehören. In Odyssey war es frustrierend, dass man noch so gut werden und noch so sehr im Level aufsteigen konnte, aber selbst die kleinsten und unwichtigsten Widersacher stärketechnisch fast gleichauf mit uns blieben. Der maximale Levelunterschied ließ sich im Menü ändern, aber nur geringfügig und als Folge wurden gelootete und entsprechend schwache Items erst recht wertlos. In Valhalla verfügt Eivor nun gar nicht mehr über einen klassischen Erfahrungslevel. Stattdessen bekommen wir zwar weiterhin für alle Aktionen, die wir vollführen, XP, die dient aber nur noch der (sehr schnell vonstattengehenden) Freischaltung von Punkten für unseren wahrlich gewaltigen Fähigkeitenbaum. Der ist weit verzweigt, lässt Schwerpunktsetzungen wie Stealth, Kampf und Jäger zu und beherbergt alle Leistungssteigerungen und neue Fertigkeiten, die wir uns wünschen. Etwas unübersichtlich kam er uns beim Anspielen noch vor, der gute Skilltree, aber das sollte kein Problem darstellen, sobald wir mehr Zeit haben, uns damit auseinanderzusetzen. Es wirkt, als habe man sich generell die Kritik am zu exzessiven Grinding im letzten Teil der Reihe zu Herzen genommen, welches vor allem dann unabdingbar war, wenn man lediglich der Haupthandlung folgen wollte. Kämpfe wirken nun fairer, einzelne Widersacher saugen Schaden nicht mehr wie ein Schwamm auf. Es bleibt freilich abzuwarten, wie sehr es im fertigen Spiel notwendig sein wird, ständig Erfahrung zu sammeln und vor allem ob einem als Ersatz dafür wieder einmal scheinheilig der Einsatz von Echtgeld angeboten wird. Zumindest dem bisherigen Eindruck nach wollen die Entwickler aber von einem solchen Ansatz weg.

Wilde Wikinger-Walze

Weil wir gerade die Kämpfe erwähnt haben: Auch hier finden sich Kenner der letzten Spiele schnell zurecht, es gibt aber auch deutliche Veränderungen. So fühlen sich die Gefechte nun wesentlich wuchtiger an als zuvor. Wenn wir mit einer Axt zuschlagen, dann spüren wir die Kraft, mit der sie auf



Es ist nun wieder möglich, auch starke Gegner mit nur einem Stich der versteckten Klinge auszuschalten, das Bestehen eines Reaktionstests vorausgesetzt.

unseren Feind einschlägt, unsere Aktionen wirken direkter und die Auswirkungen besser vorhersehbar. Wie zuvor schon schlagen wir (bei Controllersteuerung) mit den rechten Schultertasten zu und verfügen über leichte und schwere Angriffe. Nun allerdings müssen wir für eine ausgerüstete Zweitwaffe nicht mehr umständlich wechseln, sondern können diese zeitgleich mit den linken Schultertasten kontrollieren. Wer will, haut also wie ein Berserker mit zwei Äxten um sich, agiert geschickt mit Schwert in der einen und Beil in der anderen Hand oder setzt wahlweise auch auf die Defensive und rüstet sich anstatt mit einer Zweitwaffe mit einem Schild aus. Alleine durch diesen Umstand gewinnen die Kämpfe schon an Substanz. Eine Rückkehr feiern die ausrüstbaren und bei gefüllter Leiste ausführbaren Spezialattacken. Dann rammen wir etwa einen Feind gegen die nächstgelegene Wand, vollführen einen mächtigen Sprungangriff oder sorgen mit Wurfäxten im näheren Umkreis für ordentlich Kopfschmerzen. Hinzu kommen ein (in der Demo fehleranfälliger, was wir aber auf die etwas instabile Streamingtechnologie zurückführen) Ausweich- und Konter-Move und natürlich Pfeil und Bogen. Unsere Geschosse können in wilden Schlachten genauso über Sieg und Niederlage entscheiden wie bei schleichendem Vorgehen – dazu gleich mehr.

Twix heißt jetzt Raid

Gelegenheit zum Kämpfen hat man genug, denn zumindest im Demoareal stand Action klar im Mittelpunkt. Das trifft vor allem auf die Raids zu, groß angelegte Stürme auf Festungen, bei denen schnelle Reflexe unabdingbar sind. Wir bearbeiten mit dem Rammbock Tore, schalten aus der Ferne Bogenschützen mit Umgebungsobjekten aus, duellieren uns mit anstürmenden Feindesgruppen und arbeiten uns auf diese Weise immer weiter vor. Neu: Unsere Gesundheit regeneriert sich nicht selbst, weder inner- noch außerhalb von Auseinandersetzungen. Stattdessen greifen wir auf Beeren und andere Nahrung zurück, die allerorten

Vielfältige Beschäftigungsmöglichkeiten wie Wikinger-Wettsaufen sollen den Open-World-Alltag beleben.

Eivor ist wahlweise männlich oder weiblich. Das Geschlecht können wir jederzeit im Menü ändern.

wächst und uns entweder sofort heilt oder als Vorrat zurückgehalten werden kann. Das sorgt dafür, dass man ein wenig taktischer vorgehen muss, schlussendlich läuft es aber darauf hinaus, dass man halt ständig Kram aufklaubt, mehr noch als es angesichts der Standard-Ressourcen fürs Crafting eh schon der Fall ist. Ob das schlussendlich den Spielspaß fördern wird, sei dahingestellt. Am Ende der stets mehrphasigen Raids wartet meist ein Bosskampf auf uns. Hier spielte uns die Technik beim Anspielen einen Streich und wir mussten nach einem Crash neu laden, schlussendlich waren wir aber froh darüber. So erlebten wir diesen Moment nämlich auf zwei Arten. Beim ersten Versuch rannten wir einfach direkt drauflos und lieferten uns ein nicht ultraschweres, aber doch knackiges Gefecht. Beim zweiten Versuch hingegen kamen wir von oben und schalteten unser armes Opfer ungesehen mit der versteckten Klinge aus. Ja, auch richtig harte Widersacher lassen sich nun offenbar wieder mit nur einem Stich ins Jenseits befördern, wie es bis exklusive Origins immer der Fall war. Nun ist es lediglich vonnöten, dass man für den maximalen Schaden einen kurzen Reaktionstest besteht. Geht der schief, teilt man eben weniger Schaden aus und muss dann doch noch im normalen Kampf dran. Das ist ein guter Kompromiss aus dem neuen Verbesserungs- und Upgrade-System und dem deutlich simpleren Gameplay von anno dazumal, wie wir finden.

Früher war mehr Stealth

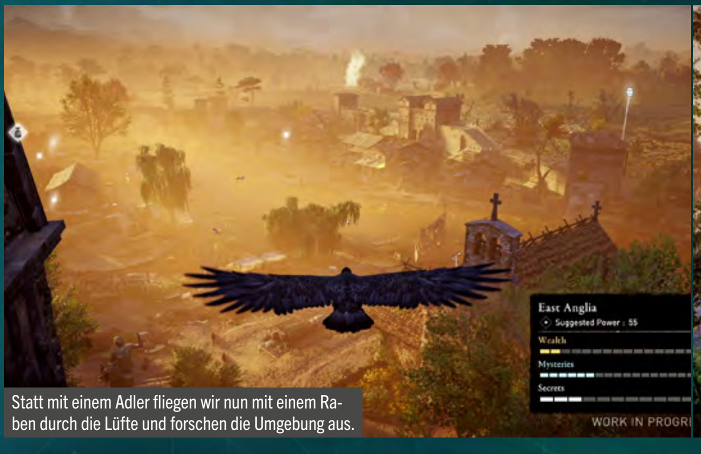
Allein, wir hoffen, dass wir unsere Stealth-Klinge auch außerhalb solcher besonders beeindruckenden Momente genügend oft zum Einsatz bringen können. Zumindest in der Demo schien es uns, als würde der Fokus klar auf Action liegen. Wenn wir mal über Feinde stolperten, die wir ungesehen ausschalten konnten, dann waren das meist nur kleine Gruppen. Große Festungen, durch die man schleicht und wo man sich diebisch freut, wenn man wie ein Schatten durch die Gegend huscht, dutzende Gegner abmurkst und alle Schätze abgesahnt, machten wir bisher noch keine ausfindig. Das mag am Demogebiet liegen, das mag daran liegen, dass wir eine solche Festung in dem durchaus großen Areal einfach nicht gefunden hatten. Trotzdem fühlten wir uns in unserer Zeit mit Valhalla einfach zu selten wie ein Assassine und hätten das Schleich-Gameplay gerne noch ausgiebiger erlebt.

Wikinger-Feierabend

Intakt ist der Rollenspiel-Ansatz, der vor allem mit Odyssey in den Fokus rückte. Als wir uns durch die meisten Hauptmissionen geschlagen haben, finden wir uns inmitten einer geselligen Zusammenkunft anlässlich unseres Sieges über Rued und seine Mannen wieder. Wir dürfen Dialogoptionen treffen, entscheiden, ob wir mit einem Bewunderer ein Schäferstündchen verbringen und Evior auch sonst relativ individuell auf Figuren und Ereignisse reagieren lassen. Vor allem aber geben wir uns auf dem Feste dem Alkohol



Optionale Bosskämpfe sorgen für Nervenkitzel und können einen ganz schön fordern.



Statt mit einem Adler fliegen wir nun mit einem Raben durch die Lüfte und forschen die Umgebung aus.


Jederzeit rufen wir auf Knopfdruck unseren treuen Gaul herbei und reiten durch die prächtige Pampa.



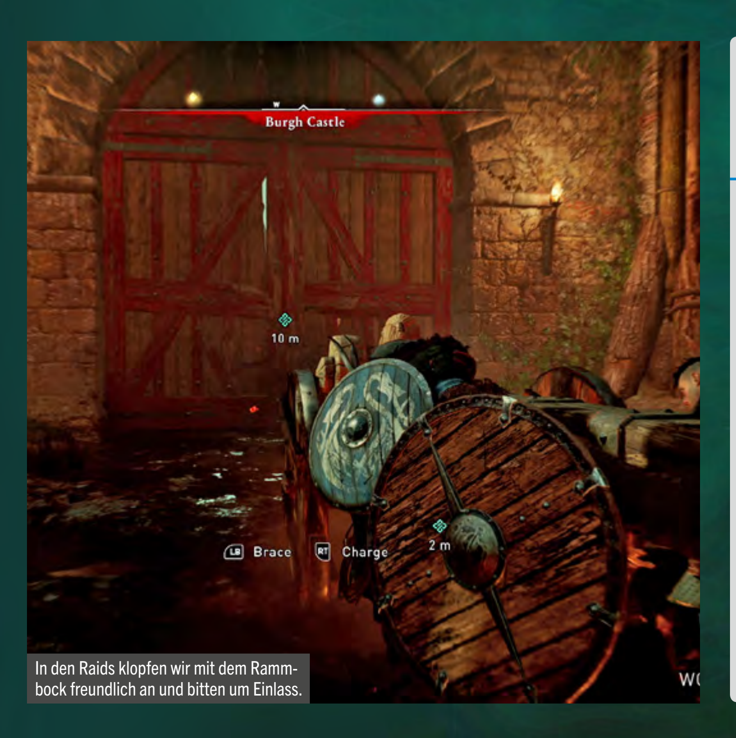
hin und versuchen uns intoxikiert an allerlei Minispielen. Dann gilt es trotz wackelnder Bewegungen, mit Pfeil und Bogen Vasen zu treffen oder einen Waffenbruder unter den Tisch zu trinken. Als wir mit noch einiger Zeit im Gepäck nach dem Fest weiter die Welt erkunden, treffen wir auf weitere Freizeitbeschäftigungen. Die im Vorfeld hochgepriesenen „Wikinger-Rap-Battles“ sind in der Praxis leider recht maue Dialoge, bei denen wir gucken müssen, was sich reimt. Ein Würfelspiel, welches wir ausprobieren wollten, wurde uns in der Demo zudem noch vorenthalten. Immerhin können wir angeln! Trotzdem zeigt sich: Hier gibt es auch abseits des primären Pfades wieder Unmengen zu tun. Neben Minispielen stolpern wir über Sammelkram, etwa wegfliegende und zu erhaschende Dokumente, die wir das erste Mal in Assassin's Creed 3 gesehen haben. Oder wir werden mit Nebenmissionen konfrontiert, die etwa erfordern, dass wir einem alten Krieger seinen letzten Wunsch erfüllen und uns mit ihm duellieren, oder dass wir einer frechen Göre ihren Gaul zurückbringen. Gefährlich wird es bei optionalen Bossen, mysteriös, wenn wir über gruselig aussehende Kultstätten stolpern. Man nehme noch allerlei Orte zum Abklappern und Ausräumen hinzu und die Beschäftigungstherapie für Komplettisten dürfte garantiert sein. Deutlich direkter als bisher werden übrigens die Abschnitte mit Gegenwarts-Protagonistin Layla ins Abenteuer integriert. An bestimmten Punkten stolpern wir über Fehler in der Simulationssoftware Animus, welche die Erinnerungen Eivors zum Leben erweckt, und müssen dann mit Layla seltsame, an Augmented Reality erinnernde Blockstrukturen emporklettern. Die eine Mission dieser Art, die wir ausprobieren konnten, war spielerisch leider etwas mau, wir hoffen auf etwas mehr Varianz und Kreativität im fertigen Spiel.

Das Kampfsystem ist wuchtiger und direkter als zuvor und fühlt sich ziemlich gut an.

Etwas enttäuschend: Die hochgepriesenen „Wikinger-Rap-Battles“ sind lediglich Dialoge, in denen wir die beste, sich reimende Antwort auswählen.

Alles wie damals?
Animus-Fehler? Wegfliegende Dokumente? Kommt einem alles bekannt vor, wenn man die frühen Assassin's-Creed-Teile kennt, tatsächlich sind das aber dem bisherigen Anschein nach eher willkürliche Reminiszenzen. Valhalla atmet klar den modernen Assassin's-Creed-Geist, passt ihn aber halt in einigen Punkten an. So können wir erneut mit einem Boot herumschippern, allerdings sind Schlachten zu See offenbar Geschichte und das hübsche Ding dient primär der Fortbewegung. Das kann man positiv sehen, muss man aber nicht. Eindeutige Verbesserungen wie die Möglichkeit, mehrere Marker auf der Map zu setzen, ein wesentlich schneller auf unsere Rufe reagierendes Pferd, das nicht mehr völlig ausflippt, wenn es mit Wasser in Kontakt kommt und mehr werden aber wohl alle Spieler gutheißen und sie sorgen für ein angenehmeres, runderes Spielgefühl. Trotzdem: Wer Assassin's Creed schon bisher nicht mochte, der darf sich nur wegen des neuartigen Wikingersettings hier nicht auf einmal eine völlig andere Spielerfahrung erwarten.

Was da noch kommt
Was wir in der Demo noch nicht selbst erleben durften: Unter anderem die Schifffahrten auf hoher See, wir waren auf innerländische Gewässer beschränkt. Auch unsere Heimatgemeinde, die wir im Spielverlauf nach und nach ausbauen und verändern können, konnten wir noch nicht besuchen, ebenso die weiteren Areale neben Ostanglien, namentlich Wessex, Northumbrien und Mercien. Was wir erleben durften: Unseren Sieg über die feindlichen Kräfte in Ostanglien, die Einsetzung eines neuen, alten Königs, jede Menge Nebenaufgaben, die uns schon in unserer kurzen Zeit mit dem Spiel gehörig von unserer eigentlichen Mission ablenkten und eine gehörige Portion Assassin's-Creed-Feeling, wie man es heutzutage kennt. Muss man nicht mögen, ist aber wohl genau das, was sich Fans erwarten und erhoffen. ❑



In den Raids klopfen wir mit dem Rammbock freundlich an und bitten um Einlass.

LUKAS MEINT



„Ganz eindeutig Assassin's Creed.“

Viele Leute werden sich Assassin's Creed: Valhalla angucken, sagen „Maaann, das ist ja genauso wie die davor!“ und sich dann enttäuscht abwenden. Ganz verstehen kann ich das nicht, denn logischerweise ähnelt Valhalla den Vorgängern sehr, vor allem jenen Spielen seit der Gameplay-Umstrukturierung, also Origins und Odyssey. Ein neues Setting macht nicht automatisch ein neues Spielgefühl und als Fan der Reihe, inklusive aller Aufs und Abs, habe ich meine drei Stunden mit dem Wikinger-Abenteuer sehr genossen. Unabhängig davon, dass sich ein Teil von mir eine Rückkehr zu den simpleren Anfängen der Assassin's-Creed-Reihe wünscht, hatte ich bisher noch mit fast jedem Serientitel Spaß und nicht umsonst erst kürzlich Odyssey samt DLCs nach satten 195 Stunden komplettiert. Zudem wirken die Neuerungen, die ich feststellen konnte, durchaus sinnvoll und dienen vor allem der Zeitersparnis. Das Pferd reagiert rascher, wenn ich es rufe und ich kann endlich auf seinem Rücken durch Gewässer schwimmen, um mein Boot herbeizuordern, muss ich nicht erst zu fixen Punkten auf der Map, ich kann endlich mehrere Icons auf der Karte setzen und das Kampfsystem fühlt sich wuchtiger und responsiver an. Mag ich! Weniger gut gefällt mir der Fokus auf Action kontra Stealth-Einlagen, aber diese gefühlte Schwerpunktverlagerung mag auch nur auf den für die Demo gewählten Inhalt zurückzuführen sein. Ich werde auf jeden Fall definitiv wieder die versteckte Klinge zücken, wenn Valhalla Ende des Jahres erscheint und mit großer Wahrscheinlichkeit viel Freude damit haben.

Marvel's **Avengers**

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Crystal Dynamics
Hersteller: Square Enix
Termin: 04. September 2020

Mit Marvel's Avengers hat Square Enix eines der ambitioniertesten und vielversprechendsten Spiele des Jahres in der Pipeline.

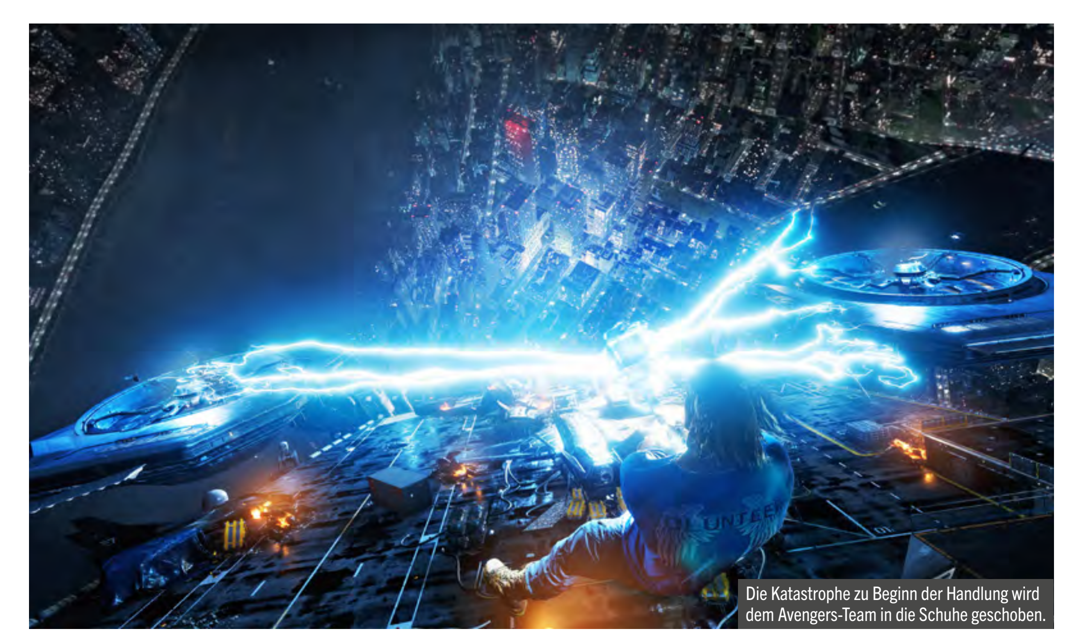
Von: Maci Naeem Cheema

Wir durften mit dem Team über das Action-Adventure quatschen und geben euch einen ausführlichen Einblick zu den neuen Infos rund um den frisch enthüllten Bösewicht, die Geschichte, die vielen Anpassungsmöglichkeiten und Koop-Gameplay in Form der sogenannten War Zones.

Eines der bedeutendsten und nachhaltig prägendsten Phänomene der Popkultur ist die Sternensaga um den jungen Luke Skywalker. Star Wars gilt als König der Lichtspielhäuser und Kinderregale. Heutzutage zählt die Star-Wars-Saga zwar immer noch zu den größten Kassenschlagern, mit der Zeit wurde der Fantasy-Epos aber im Bereich von Einspielergebnissen, Beliebtheit und Hype von „einer" anderen Filmreihe, ebenfalls unter dem Dach von Disney, abgelöst: Mit den Filmen haben die Marvel Studios in den letzten zwölf Jahren ein riesiges Kino-Franchise erschaffen. Marvel dominiert, egal ob mit Black Panther, Captain Marvel oder den bunten und abgedrehten Abenteuern der Guardians of the Galaxy. Pochendes Herzstück sind jedoch die Avengers-Filme, in denen sich Marvel's Heldenriege unter der Leitung von Captain America zusammenschließt, um die Menschheit vor den größten Gefahren der Galaxie zu beschützen. Mit Marvel's Avengers möchte Entwickler Crystal Dynamics dieses Gefühl spielerisch einfangen. Wir durften vorab einiges über das „War Table"-Event erfahren und teilen mit euch unsere Erkenntnisse zum ambitionierten Action-Adventure. Unter anderem gibt es endlich Details zur Geschichte und dem Antagonisten. Des Weiteren gab es tiefe Einblicke in den Spielablauf und Koop-Gameplay in Form der War Zones.

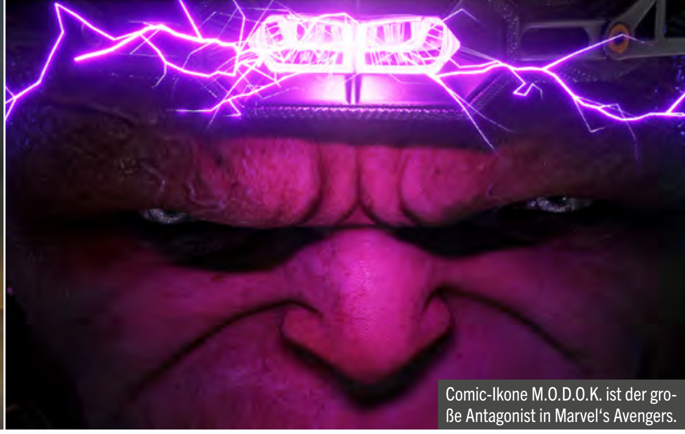
Der Fall der Avengers

Marvel's Avengers beginnt heiter am sogenannten „Avengers Day", an dem die Heldentruppe rund um Steve Rogers ihren Zweitsitz in San Francisco der Öffentlichkeit präsentiert. Zusätzlich zum neuen High-Tech-Hauptquartier wird der fliegende Helicarrier vorgestellt. Die pakistanisch-amerikanische Teenagerin Kamala Khan sowie weitere Fans und Unterstützer der Avengers möchten sich das keinesfalls entgehen lassen, jedoch wird das fröhliche Event von einem katastrophalen Unfall überschattet,


Die Katastrophe zu Beginn der Handlung wird dem Avengers-Team in die Schuhe geschoben.



Kamala Khan ist der entscheidende Faktor im Kampf gegen A.I.M und George Tarleton


Comic-Ikone M.O.D.O.K. ist der große Antagonist in Marvel‘s Avengers.

der im tragischen Tod von Steve Rogers mündet. Für die Avengers bleibt wenig Zeit zu trauern, denn sie werden von der Regierung rund um den Senator von San Francisco für die Katastrophe verantwortlich gemacht. Durch den Verlust ihres Anführers und Freundes sowie die Reuegefühle – ausgelöst durch die vielen unschuldigen Opfer des A-Days – lösen sich die Avengers auf. Superhelden gelten fortan als verbannt und verboten.

Fünf Jahre später hat sich ein Großteil von San Francisco durch die Katastrophe zu einer mit Gasen gefüllten Quarantänezone entwickelt. Um ein Heilmittel zu finden und die Situation in den Griff zu bekommen hat sich die geheimnisvolle Firma A.I.M. schrittweise die Kontrolle über San Francisco erarbeitet. Comic-Kenner spitzen spätestens jetzt die Öhrchen. A.I.M. ist nämlich eine sehr bekannte Organisation im Comic-Universum, die von Dr. George Tarleton geleitet wird. Kamala Khan deckt im weiteren Verlauf der Handlung ihre Superkräfte und eine schockierende Verschwörung rund um A.I.M. und Tarleton auf. Die junge Heldin weiß genau, was geschehen muss: Die Avengers müssen sich wieder zusammenschließen, um den Tod von Captain America zu rächen und den wahren Schuldigen hinter den Ereignissen des A-Days zu ermitteln. Doch wer könnte so abgebrüht und clever sein, all das inszeniert zu haben?

M.O.D.O.K. – Mental Organism Designed Only for Killing

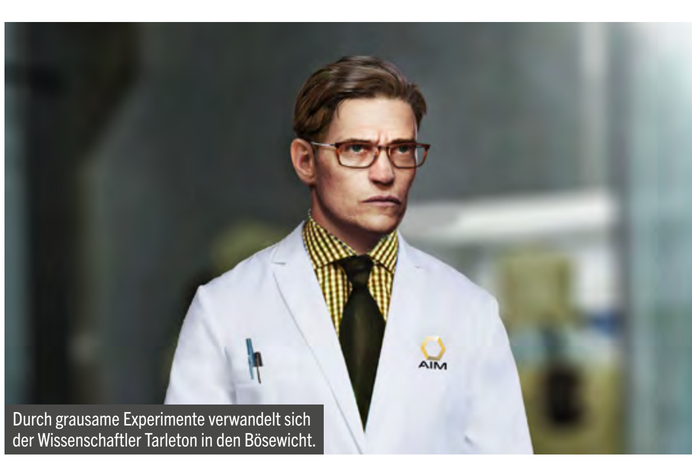
Im großen Ankündigungstrailer auf der E3 2019 gab es bereits erstes Material zum Taskmaster zu sehen, der seit 1980 die unterschiedlichsten Marvel-Comics unsicher macht. Der Antagonist des kommenden „Black Widow“-Solofilms kann sich aber freilich nicht mit der kompletten Schlagkraft der Avengers messen. Die große Frage blieb also, welche fiese Visage hinter den Ereignissen des A-Days steckt und wer somit als großer Drahtzieher und Gegenspieler der Avengers dient. Nun wissen wir endlich mehr: Antagonist in Marvel’s Avengers ist George Tarleton, besser bekannt unter seinem Pseudonym „M.O.D.O.K.“ (Mental Organism Designed Only for Killing). Seinen ersten Comicbuch-Auftritt hatte Tarleton in Tales of Suspense #93 aus dem Jahr 1967. Kein Wunder also, dass M.O.D.O.K. mit Dr. Doom, Thanos, Magneto, Kang und Galactus zu den bedeutendsten und beliebtesten Schurken im Marvel Universum gehört.

Zusätzlich ist der Riesenschädel – im Square Enix-Titel weitaus humaner dargestellt – aber auch noch saugefährlich! Tarleton wurde von der radikalen Wissenschaftsfirma A.I.M. dazu auserkoren, durch abscheuliche Experimente in einen „lebendigen Computer“ verwandelt zu werden. Durch körperliche und geistige Mutationen wuchsen sein Kopf und Intellekt auf ein unmenschlich großes Niveau, ein Nachteil war jedoch, dass er fortan aufgrund seines gebrechlichen Körpers nicht mehr in der Lage war, sich eigenständig fortzubewegen. Deshalb ist sein Körper fest verknüpft mit dem technologisch fortschrittlichen Doomsday Chair, einem Schwebestuhl.

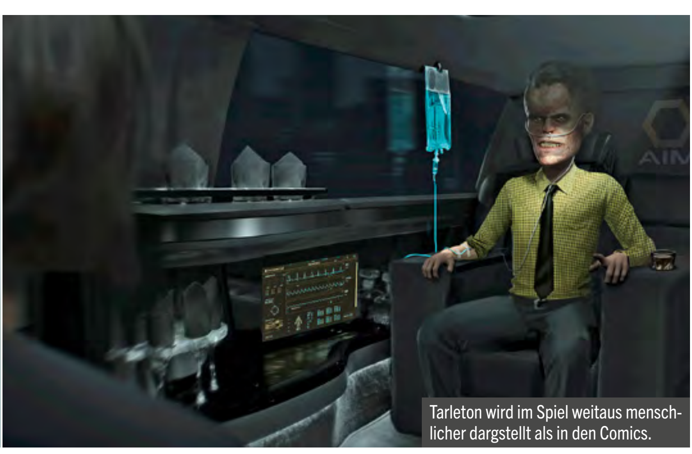
Ein großes Problem der Wissenschaftler war jedoch, dass sie schlicht nicht bedacht hatten, eine derartige Überlegenheit könnte zu gravierenden Komplikationen führen. M.O.D.O.K. übernahm die Kontrolle der Firma und strebt seitdem immer mehr Macht und Kontrolle an. Er gilt ebenfalls als einer der großen Feinde von Captain America – wie überaus passend. Mit einem so interessanten Antagonisten ergeben sich eine Vielzahl an tollen Story-Möglichkeiten für Crystal Dynamics. Außerdem wird M.O.D.O.K. für die Avengers durch seine Hyper-Intelligenz und psionischen Kräfte zu einer enormen Bedrohung, welche sie nur mit ihrer größten Stärke bezwingen können: ihrer Vielfalt.

So spielen sich die Avengers

Das Rächer-Team aus Marvel’s Avengers besteht bekanntermaßen aus den fünf Gründungsmitgliedern Steve Rogers (Captain America), Tony Stark (Iron Man), Natasha Romanoff (Black Widow), Bruce Banner (Hulk) und natürlich Thor. Eine der enormen Stärken der Avengers ist, wie facettenreich sie durch die vielfältigen Charaktere und ihre Stärken sind. Crystal Dynamics hat den Fokus auffällig darauf gelegt, dass sich die Heldinnen und Helden sehr unterschiedlich spielen. Anführer und Kopf der Avengers, Steve Rogers, setzt auf einen enorm brachialen Mix aus Akrobatik und Kampfkraft. Wie schon im 2011 veröffentlichten Captain America: Super Soldier nutzt Steve die Umgebung stets zu seinem Vorteil und greift viel auf Wallruns und Sprünge zurück, wodurch er selbst meterweit entfernten Gegnern unangenehm schnell ganz nahekommt. Und sollte die Entfernung doch mal zu groß sein, so kann er immer auf seinen ikonischen Vibranium-Schild zurückgreifen, den



Durch grausame Experimente verwandelt sich der Wissenschaftler Tarleton in den Bösewicht.


Tarleton wird im Spiel weitaus menschlicher dargestellt als in den Comics.

Nur gemeinsam können die Avengers gegen die radikale Firma bestehen.

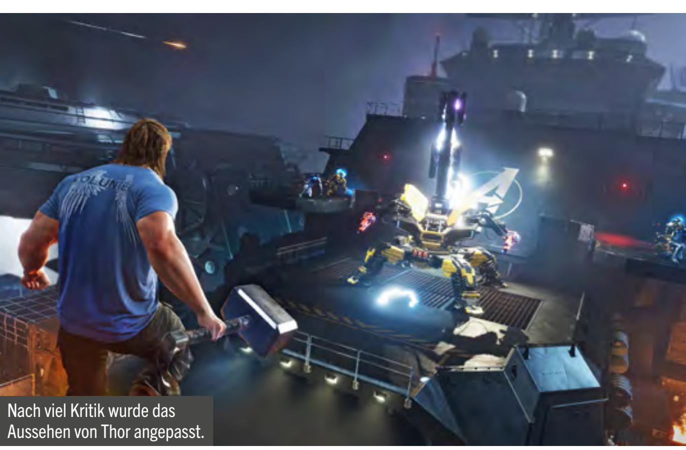
er mit viel Körpereinsatz auf seine Feinde zimmert. Iron Man hingegen ist ein Virtuose im Luftkampf und verwandelt eine zweispurige Straße durch seine vielen Gadgets in Millisekunden in ein mit Lasern und Lenkraketen gefülltes Schlachtfeld.

Ein Highlight des War Table-Events lag jedoch auf einem anderen Helden und zeigte (endlich!) erstes ausführliches Gameplay zum Donnergott Thor. Der setzt natürlich sehr stark auf seinen treuen Hammer Mjölnir, doch darüber hinaus gibt es noch viele weitere spannende Details zu seinem Kampfstil. Thor setzt auf eine ausbalancierte Mischung aus starken sowie schnellen Attacken und verkörpert so eine Kombination aus allen Avengers. Statt Schild wirft Thor Mjölnir, die Kampfkraft und Power teilt er sich (in gewisser Weise) mit Hulk und zusätzlich findet sich der Sohn Odins einen Großteil der Schlacht in der Luft – ganz so wie Fanliebling Tony Stark. Eine weitere große Stärke von Thor sind die vielen Flächenangriffe, die besonders durch seine göttlich angeborenen Blitzkräfte enorm viel Schaden verteilen. Doch es gibt noch einen weiteren Spielcharakter, den man nicht vergessen sollte.

Bühne frei für Kamala Khan!

Ein wichtiger, wenn nicht sogar der wichtigste spielbare Charakter im neuen Square-Enix-Spiel ist die junge Kamala Khan (Ms. Marvel). Wenn ihr uns fragt, dann ist die junge pakistanisch-amerikanische Teenagerin die perfekte Wahl für die Hauptfigur in Marvel's Avengers. Dafür gibt es gleich mehrere Gründe: Erstens, sie verkörpert perfekt die Sicht, welche wir Spielerinnen und Spieler auf die glorreichen Avengers haben. Sie ist nämlich ebenfalls ein großer Fan des Teams und die Avengers in Aktion zu sehen ist für sie mindestens genauso spannend wie für uns. Außerdem wäre es eine andere Spielerfahrung, würden wir die Geschichte aus Sicht etablierter Persönlichkeiten wie Captain Marvel oder Black Panther erleben. Zudem ist sie ein unverbrauchter Charakter im Marvel-Kosmos. Für den Streaming-Dienst Disney Plus wird zwar eine TV-Serie rund um Kamala Khan produziert, abgesehen davon blieb die im Jahr 2013 erschaffene Heldin aber noch ein weitestgehend „unberührter" Charakter. Und schließlich bietet Kamala Khan durch ihre Superkräfte einen frischen Farbton im ohnehin schon abwechslungsreichen Spielprinzip von Marvel's Avengers. Kamala kann nämlich ihren gesamten Körper oder Teile davon verformen, dehnen, vergrößern und verkleinern – Monkey D. Ruffy lässt grüßen.

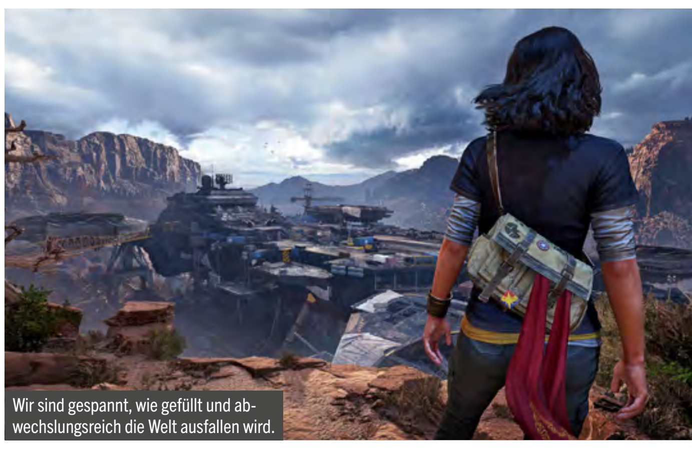
Doch wer jetzt denkt, das sei alles, der liegt fast so falsch wie Zack Snyder & Co, die dachten der Erfolg des Marvel Cinematic Universe könne ganz leicht kopiert werden. Denn jeder spielbare Charakter wird mit einem großen Arsenal an Spezial- und Supportattacken ausgestattet, die im Verlauf der Spielzeit freigeschaltet werden können. Ebenfalls soll es eine Vielzahl an cineastischen Team-Finishern geben. Das große Motto von Marvel's Avengers ist nämlich „Play your way!". Durch ein komplexes Skill-System, diverse Ausrüstungsgegenstände, Emotes und eine Vielzahl an Outfits kann jeder seine



Nach viel Kritik wurde das Aussehen von Thor angepasst.



Mit Ms. Marvel hat Crystal Dynamics die perfekte Protagonistin gefunden.


Wir sind gespannt, wie gefüllt und abwechslungsreich die Welt ausfallen wird.


So geht Fanservice! Unzählige Outfits können im Spielverlauf freigeschaltet werden.

ganz eigene Version der beliebten Rächer erschaffen und spielen.

Spiel, wie es dir gefällt

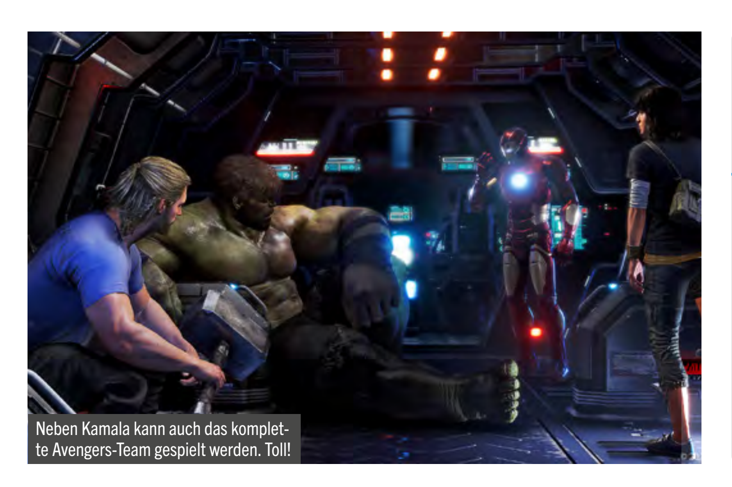
Das vor allem für die ersten zwei Teile der Tomb-Railer-Trilogie und natürlich Legacy of Kain bekannte Entwicklerstudio Crystal Dynamics möchte der Spielerschaft damit unzählige Möglichkeiten bieten, die ikonischen Charaktere der Avengers nach den eigenen Vorlieben und Wünschen anzupassen. Jeder einzelne Spielcharakter wird mit einem großen Skillbaum ausgestattet, wodurch das Spielgefühl selbst bei einem einzigen Helden unterschiedlich ausfallen kann. Bereits erwähnte Support-Attacken oder heroische Angriffe werden im Spielverlauf freigeschaltet. Außerdem wird man im Spielverlauf immer wieder mit neuen Ausrüstungsgegenständen belohnt, die Aussehen, Attribute und Effekte verändern. Doch im Bereich der äußerlichen Erscheinung gibt es noch viele weitere Möglichkeiten, das Rächer-Team individuell anzupassen. Allerlei Outfits, Frisuren und Emotes sollen für noch mehr Motivation während dem Spielverlauf sorgen. Diese sind oftmals Anspielungen und Hommage an 80 Jahre Marvel Comics – so geht Fanservice! Wie umfangreich die Kleiderwahl im fertigen Spiel ausfallen wird, ist zum aktuellen Zeitpunkt noch schwer einzuschätzen. Jedoch finden sich schon jetzt einige Knaller wie das Iron Man Armor Model 42 aus der „Original Sin"-Comicreihe oder die beliebte Hulkbuster-Rüstung, vor allem durch Avengers 2: Age of Ultron bekannt, im Sortiment. Das ist, bedenkt man den starken Koop-Ansatz, sehr wichtig und vielversprechend, doch wie spielt sich Marvel's Avengers denn nun abseits der Kämpfe?

Alleine oder mit Freunden?

Dazu müssen wir natürlich noch darauf eingehen, wie Crystal Dynamics die vielen Aspekte und Missionen, egal ob Singleplayer oder Koop, miteinander verbinden möchte. Marvel's Avengers ist ein vollwertiges Action-Adventure mit Fokus auf eine spannende und hübsch inszenierte Singleplayer-Kampagne. Die „Operation Reassemble" legt den Fokus auf Einzelspielermissionen und die zu Beginn präsentierte Handlung rund um Kamala und ihren Versuch, die Avengers wieder zu vereinen und A.I.M. zu Fall zu bringen. Das ist jedoch nicht der ganze Kuchen, den das Studio am 04. September servieren möchte. Abseits davon gibt es noch die sogenannten War-Zone-Missionen, in denen wir mit bis zu vier Personen via Internet das Teamgefühl der Avengers spielerisch erleben sollen. Wie stark sich die beiden Bereiche im Spielverlauf miteinander verbinden, ist zum aktuellen Zeitpunkt noch unklar. Nach Beenden einer Mission erhalten wir neue Ausrüstungsgegenstände, es kann vermutet werden, dass die War Zones – ähnlich wie Raids – die Chance auf seltenere und bessere Gegenstände beinhalten. Außerdem dürfen wir uns über ein Zuhause und Rückzugsort freuen: die Chimera, der zu Beginn erwähnte Helicarrier der Avengers. Die Chimera bietet den perfekten Ort für längere Upgrade-Sessions oder Gespräche mit einer Vielzahl an ikonischen Marvel-Charakteren wie Nick Fury, Maria Hill oder Jarvis, die uns unter anderem mit frischen Missionen beliefern. Über den Spielverlauf kann die Chimera auch ausgebaut werden, nähere Details dazu folgen sicherlich in den nächsten Wochen.

Was die Zukunft wohl bringt

Umso mehr Details zu Marvel's Avengers bekannt werden, desto schwieriger lässt sich ein gewisser „Games as a service"-Ansatz leugnen. Dass Crystal Dynamics nur ungern mit der Bezeichnung genannt werden möchte ist verständlich. Spiele wie Anthem haben dem „Service" eher geschadet. Am Ende ist – besonders bei Lizenz-Spielen – immer wichtig, dass die Vorlage respektiert und gut umgesetzt wird. Ein Avengers-Spiel kann anders nicht wirklich funktionieren. Die schiere Größe und Bedeutung eines Avengers-Epos kann man nicht gleichsetzen mit den „bodenständigen" Abenteuern eines Peter Parkers. Crystal Dynamics planen in die richtige Richtung, ob auf dem sehr guten Fundament auch ein tolles Spiel gebaut wurde, muss sich jedoch erst zeigen. Noch eine erfreuliche Nachricht zum Schluss: Square Enix bestätigte bereits, dass Marvel's Avengers zwar Mikrotransaktionen beinhaltet, aber ohne Pay2Win-System ausgeliefert wird. Des Weiteren wird es nach dem Launch Zusatzinhalte geben, ohne, dass weitere Kosten anfallen. Fans dürfen also mit weiteren spielbaren Charakteren und Regionen rechnen. Wir würden uns nicht wundern, wenn Fan-Lieblinge wie Black Panther, Captain Marvel oder Falcon in der Zukunft ihren Weg in das ambitionierte Action-Adventure finden. Marvel's Avengers erscheint am 04. September für PC, PS4, Xbox One und Google Stadia, Upgrades für die neue Konsolengeneration sind ebenfalls geplant. ❑


Neben Kamala kann auch das komplette Avengers-Team gespielt werden. Toll!

MACI MEINT



„Wenn ein Avengers-Spiel, dann so, wie es Crystal Dynamics umsetzen möchte."

Viele waren zur Ankündigung auf der E3 2019 eher mäßig begeistert vom neuen Marvel-Spiel. Ein bedeutender Grund war die etwas schräge optische Erscheinung der ikonischen Truppe. Für die meisten ist Steve Rogers für die Ewigkeit mit Schauspieler Chris Evans verbunden, ein neues Gesicht ist da nur sehr schwer zu akzeptieren – ich als großer Cap-Fan verstehe das! Doch man muss auch die Intention der Entwickler verstehen. Natürlich wäre es enorm schwierig gewesen, den MCU-Cast für das Spiel ins Boot zu holen. Zusätzlich darf man aber auch nicht vergessen: Marvel's Avengers will keine Hommage an die vielen Filme sein, sondern an die weitaus umfangreichere Welt der Comics – dem Ursprung der vielen Geschichten, die uns überall ein Grinsen ins Gesicht zaubern. Ich erwarte mir von Marvel's Avengers sehr viel, bisher sieht das nämlich alles richtig dufte aus.

In Watch Dogs: Legion kann jede Spielfigur der Held oder die Heldin sein. Selbst eine Oma.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Toronto
Hersteller: Ubisoft
Termin: 29. Oktober 2020

Watch Dogs: Legion

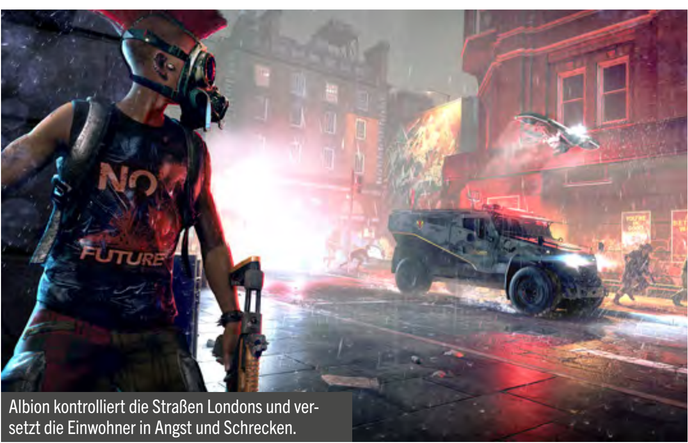
Wir durften den dritten Teil der Hacker-Reihe mehrere Stunden lang spielen und erfreuten uns an toller Atmosphäre und viel spielerischer Freiheit.

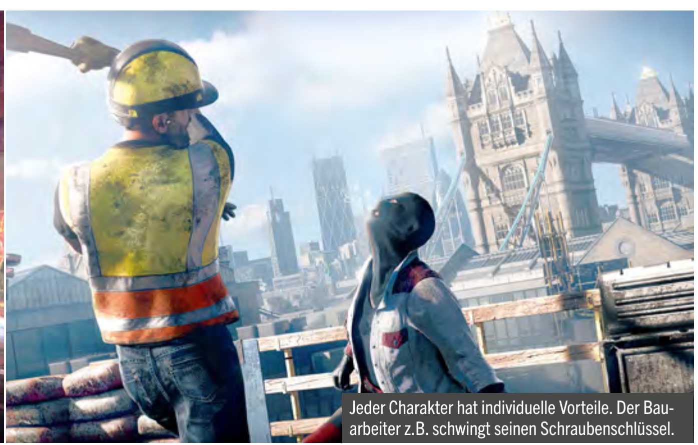
Von: Christian Dörre

Eigentlich sollte der dritte Teil der Hacker-Reihe bereits Ende 2019 erscheinen, doch Publisher Ubisoft verschob Watch Dogs: Legion und viele andere Games, um den Entwicklern mehr Zeit zur Fertigstellung zu geben. Im vergangenen Jahr durften wir Legion bereits auf der E3 und der Gamescom jeweils kurz anspielen und fanden damals schon Gefallen am im London der nahen Zukunft angesiedelten Open-World-Action-Adventure. Allerdings reichte die geringe Anspielzeit auf den Messen natürlich nicht aus, um mehr als oberflächliche erste Eindrücke zu gewinnen. Umso schöner, dass wir Watch Dogs: Legion nun im Rahmen eines digitalen Events für ganze vier Stunden zocken durften. So stand es uns frei, Haupt- und Side-Quests zu erledigen, Gebiete zu befreien, Nebenbeschäftigungen auszuprobieren oder einfach nur für Chaos in Englands Hauptstadt zu sorgen. Dabei stellten wir fest, dass Legion nicht einfach nur ein typisches Watch Dogs mit neuem Setting ist, denn dem Titel scheint das zu gelingen, was die Vorgänger nicht immer so ganz umzusetzen wussten: Er schafft eine gute Balance zwischen düsterer, ernsthafter Story-Prämisse und abgefahrenem Hacking-Spaß mit teils herrlich albernen Elementen.

Freiheitskämpfer oder Terroristen?

Den Großteil unserer Anspielzeit verbringen wir zwar auf einem Spielstand, der etwa in der Mitte des Abenteuers angelegt wurde, doch zu Beginn können wir noch die ersten Minuten von Legion erleben. Hierzu dürfen und wollen wir nicht zu viel verraten, es sei jedoch gesagt, dass der Einstieg wirklich gelungen ist. Die aus den Vorgängern bekannte Hacker-Gruppierung DedSec kann nämlich von unbekannten Fieslingen, die sich selbst Zero-Day nennen, ausgeführte Anschläge nicht vereiteln und London steht in Flammen. Zero-Day schiebt das alles DedSec in die Schuhe und die eigentlich für den Freiheitskampf geliebte Gruppe wird zur terroristischen Vereinigung erklärt und von nun an erbarmungslos gejagt. Dafür sorgt die hoch technisierte Sicherheitsfirma Albion, welche von der Regierung eingesetzt wird, um die Stadt zu kontrollieren und die Täter aus-


Albion kontrolliert die Straßen Londons und versetzt die Einwohner in Angst und Schrecken.


Jeder Charakter hat individuelle Vorteile. Der Bauarbeiter z.B. schwingt seinen Schraubenschlüssel.

findig zu machen. Albion verfolgt jedoch auch eine eigene Agenda, und sorgt mit wahllosen Kontrollen und Verhaftungen für Angst und Schrecken unter der Bevölkerung. Jeder wird beobachtet, jeder steht unter Verdacht. Das Ziel von DedSec ist also klar: London soll von Albion befreit werden, aber gleichzeitig müssen die Hacker auch ihre Unschuld beweisen, indem sie die wahren Hintermänner der Anschläge ausfindig machen. Die Prämisse ist ein klarer Bruch zum Vorgänger, in dem DedSec noch eine (nervig) flippige Hipster-Truppe war, die selbst die größte Bedrohung nicht ernst nahm, sondern überzogen „coole“ Sprüche raushauen musste. Legion ist düsterer. Bewegt man sich durch die Straßen Londons, beobachtet man immer wieder, wie Albion-Söldner einzelne Bürger schikanieren. An anderen Orten finden wir Gedenkstätten, an denen die Hinterbliebenen der Opfer der Anschläge Blumen niedergelegt, Kerzen und Bilder ihrer Liebsten aufgestellt haben. Das ist durchaus bedrückend, motiviert aber auch mehr als in den Vorgängern, die Revolution voranzutreiben.



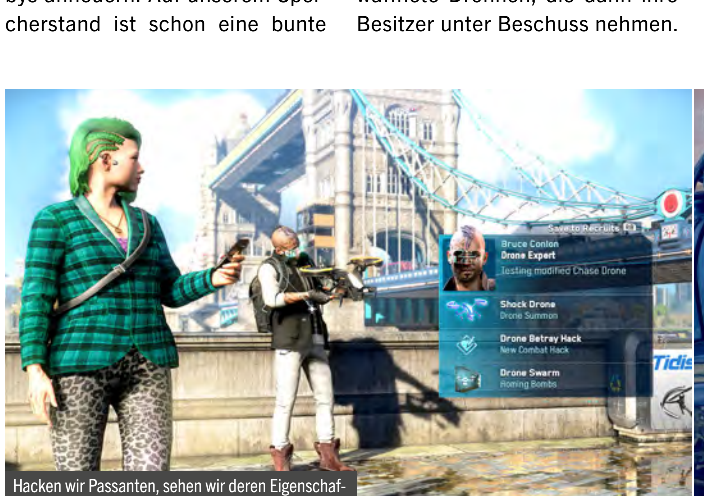
Das Hacking steht natürlich wieder im Mittelpunkt. So nutzen wir beispielsweise feindliche Drohnen.

Helden mit Macken und Gadgets

Man braucht aber natürlich keine Sorge haben, dass Watch Dogs: Legion durchgehend bierernst ist, denn die Helden des Spiels sorgen mit ihren teils abgefahrenen Gadgets und Fähigkeiten für jede Menge Spaß. Der Clou bei Legion ist schließlich, dass jeder der Held sein kann. Man kann jeden Bürger scannen, dessen Fähigkeiten und Hintergründe einsehen und entscheiden, ob man diesen für DedSec rekrutieren soll. Man kann also auch Leute mit eher außergewöhnlichen Skills und Hobbys anheuern. Auf unserem Speicherstand ist schon eine bunte Truppe vertreten, die bei uns für einige Lacher sorgt. So spielen wir beispielsweise mit einer Bauarbeiterin, die nicht nur unerkannt auf Baustellen in Sperrgebieten eindringen kann, sondern auch einen mächtigen Schraubenschlüssel schwingt, mit dem sie Gegner ausknockt. Zudem kann sie jederzeit eine Arbeitsdrohne herbeirufen, die durchaus nützlich sein kann. Statt sämtliche mit Gegnern gefüllte Etagen bis zum Dach hochzulaufen, rufen wir einfach die Drohne, steigen drauf, hacken das Ding und fliegen kurzerhand zum Missionsziel. Die paar Gegner auf dem Dach sind kein Problem. Wir fliegen so weit über ihnen, dass sie uns nicht bemerken, aber wir hacken die Umgebung so geschickt, dass wir die Fieslinge aus dem Weg räumen, ohne selbst einen Finger krumm machen zu müssen. Wir manipulieren Rohre so, dass sie explodieren, wenn Wachen in die Nähe kommen, wir hacken bewaffnete Drohnen, die dann ihre Besitzer unter Beschuss nehmen. Oder wir übernehmen die Kontrolle von anderen Arbeitsdrohnen, die gerade Fracht transportieren. Es wäre doch wirklich zu schade, wenn wir diese Fracht ausgerechnet über einem Gegner verlieren würden. Besonders befriedigend ist es natürlich auch, wenn Feinde auf einem Parkplatz patrouillieren und wir die dort stehenden Fahrzeuge so hacken, dass sie die Wachen überfahren. Legion bietet noch mehr Hacking-Optionen als Watch Dogs 2, doch wer möchte, darf sich natürlich auch wild ballernd oder leise schleichend durch die Areale bewegen. Hier kommt es aber eben darauf an, welches DedSec-Mitglied man gerade steuert. Unsere Bauarbeiterin ist jedenfalls keine Waffenexpertin. Das ist der Cockney-lallende Fußball-Hooligan in unserem Team auch nicht, aber mit diesem können wir die Wachen immerhin ordentlich aufmischen. Wir mussten jedenfalls herzlich lachen, als wir Kopfnüsse an Albion-Söldner verteilten. Zudem befindet sich in unserem Team auch noch eine Auftragskillerin und somit Expertin für Waffen jeglicher Art, falls wir unseren inneren Rambo rauslassen wollen. Aber auch eine gewiefte Hackerin, die sich selbst kurzzeitig unsichtbar machen kann und sich somit für Stealth-Gameplay eignet, ist in unserer Truppe zu finden. Um die Spielfigur zu wechseln, gehen wir nur kurz ins Pausemenü, bestätigen den neuen Protagonisten und wenige Sekunden später stehen wir dort, wo wir gerade noch mit der anderen Spielfigur standen.

00DedSec

So gut die bereits in unserem Team vorhandenen Charaktere auch sind, wir wollen natürlich das Rekrutierungs-Feature auch selbst ausprobieren. Also scannen wir einige NPCs nach ihren Stärken und Schwächen und finden dadurch eine Spionin, die mit ihren Gadgets und Fähigkeiten sehr an einen gewissen britischen Agenten erinnert. Die Spionin ist durchaus an einer Aufnahme in DedSec interessiert,



Hacken wir Passanten, sehen wir deren Eigenschaften und können die Rekrutierung starten.



Immer wieder beobachten wir in der Welt, wie Albion-Söldner Leute schikanieren.


Mit dem Agentenauto können wir für jede Menge Chaos im virtuellen London sorgen.

doch zuvor müssen wir ihr einen Gefallen erweisen. Wir sollen den Server einer Sicherheitsfirma zerstören. Nun, wenn wir schon eine Agentin im Team haben wollen, dann machen wir das natürlich mit Stil. Statt uns durchzuballern oder zu schleichen, setzen wir einen bewaffneten Spider-Bot in einem Lüftungsschacht ab und krabbeln zum Ziel. Die Wachen stellen auch kein Problem dar. Unbemerkt nähern wir uns ihnen, krabbeln ihnen ins Gesicht und geben einen kleinen Stromschlag ab. Anschließend schießen wir das Ziel kaputt und kehren zu unserem Charakter zurück, der sich nicht mal in der Nähe des Sperrbereichs befindet und deshalb auch nicht in Verdacht gerät, als der Alarm losgeht. Der Plan ist also aufgegangen und wir erhalten die Spionin, die nicht nur eine schallgedämpfte Pistole und eine Laser-Armbanduhr mitbringt, sondern auch einen mit zielsuchenden Raketen bestückten Sportwagen. Klar, es ist schon cool, eine Mission ungesehen und nur mit dem geschickten Einsatz unserer Hacking-Künste zu bestehen, aber wir würden lügen, wenn wir behaupten, dass es uns keinen Spaß macht, Raketen verschießend durch London zu brausen. So ernst die Story von Watch Dogs: Legion auch ist, die unterschiedlichen, teils herrlich bekloppten Charaktere sorgen mit ihren jeweiligen Hilfsmitteln und Eigenschaften für Spaß und Abwechslung. Wir befürchteten auch zunächst, dass keine Charakterbindung entstehen könnte, wenn wirklich jeder Dahergelaufene der Held sein kann und es keinen festen Protagonisten gibt. Diese Bindung funktioniert eben einfach anders. Das Ziel, die Terroristen zu finden und die Bürger Londons von Albion zu befreien, ist ein besserer Antrieb als die doch ziemlich vergessenswerten Storys der Vorgänger. Zudem findet man unter den Team-Mitgliedern schnell persönliche Favoriten, die einem mit ihrer Art oder aufgrund ihrer Fähigkeiten ans Herz wachsen.

Auf der Flucht und auf der Jagd

Überall in der Stadt hat Albion Checkpoints errichtet, um DedSec ausfindig zu machen, allerdings muss man sich keine Sorgen machen, wenn man nicht bereits durch irgendwelche Gesetzesübertretungen aufgeflogen ist. Hat man kein Fahndungslevel erreicht, werden die Albion-Söldner auch nicht auf einen aufmerksam. Jedoch achten sie auch mehr auf Hacking in der Umgebung. Lassen wir einen Bus auf eine Kreuzung rasen und einen Unfall verursachen, rufen die Fieslinge Verstärkung und untersuchen den Fall. Hier sollte man sich dann besser unauffällig verhalten und sich verdrücken. Doch selbst wenn sie einen verfolgen, lassen sie sich recht schnell abschütteln, solange man nicht mitten durch die erwähnten Checkpoints fährt. Dennoch ist das ja kein Zustand, wenn man nicht mal mehr ungestört Raketen aus seinem Agentenauto verschießen darf. Wir entscheiden uns also, gegen die Tyrannei Albions vorzugehen. Dafür stehen uns in der Demo zwei längere Hauptmissionen zur Verfügung sowie eine Serie von Befreiungs-Quests in dem Gebiet Southwark. Wir entscheiden uns zunächst für eine Hauptmission, in der ein Whistleblower, der angeblich etwas über Zero-Day weiß, mit uns in Kontakt treten möchte. Das Treffen verläuft allerdings nicht wie geplant, denn der Typ taucht nicht auf. Also hacken wir uns in das Überwachungssystem des Treffpunkts und sehen, dass unser Kontaktmann


Wer einen Nahkämpfer im Team haben möchte, sollte illegale Kampfringe aufspüren.


Alle Figuren unterscheiden sich auch hinsichtlich ihrer Waffen-Skills oder Takedown-Attacken.

entführt wurde. Die uns stets begleitende und mit einem herrlich trockenen Humor gesegnete KI Bagley rekonstruiert anschließend anhand der Kamerabilder aus der Umgebung, wohin unser Informant gebracht wurde. So wie es aussieht, wird der Whistleblower auf einer Baustelle gefangen gehalten. Wir entscheiden uns also für unsere Bauarbeiterin, lassen uns von einer Wache jedoch dabei erwischen, wie wir eine feindliche Drohne hacken. Im anschließenden Feuergefecht gehen wir drauf. Mist! Die Bauarbeiterin ist laut Spiel jetzt erstmal im Knast und kann für eine ganze Weile nicht ausgewählt werden. Mit unserer Spionin schleichen wir also über die Baustelle und schalten die Wachen leise mit gezielten Kopfschüssen aus. Wir retten den Whistleblower und erhalten neue Informationen, die uns schließlich in eine Art Rechenzentrum führen. Hier erwartet uns ein klassisches Watch-Dogs-Level mit vielen bewaffneten Wachen, aber auch jeder Menge hackbaren Objekten und somit vielen Möglichkeiten, die Mission zu beenden. Gegen Ende müssen wir dann auch mit unserem Spider-Bot ein sehr verschachteltes Rätsel lösen, bei dem wir – wie schon im Vorgänger – Leitungen richtig ausrichten müssen. Diese kleine Kopfnuss lockert den Spielablauf angenehm auf. Nach dem Bestehen dieser Aufgabe widmen wir uns der Befreiung der Region Southwark. Zunächst zerstören wir Albion-Propaganda und rufen über einen Werbebildschirm zur Rebellion auf. Anschließend müssen wir in einem schwer bewachten Areal ein Terminal hacken und Schlüssel besorgen. Klassische Watch-Dogs-Kost, die aufgrund der bekannten und der neu hinzugekommenen Möglichkeiten wirklich Laune macht, aber auch keine Überraschungen bietet. Die letzte Mission, um Southwark zu befreien, ist jedoch ein klares Highlight. Zunächst schleichen wir uns in ein Sperrgebiet und gelangen über Umwege zu einem Server, der dazu beiträgt, dass Albion das Gebiet unterjochen kann. Mit einer Drohne müssen wir nun ungesehen durch das Areal fliegen, um eine Bombe zu besorgen, die wir in den Datenverteiler werfen. Dabei müssen wir mit der Drohne geschickt Dampf versprühenden Rohren, sich bewegenden und Alarm auslösenden Lasern und natürlich allerhand Wachen ausweichen. Die Mission ist durchaus knackig. Umso befriedigender ist es, wenn wir das Technik-Zentrum lahmlegen und sich Albion aus der Region zurückzieht.


In Legion greifen wir auch gerne mal zu unkonventionellen Mitteln, um Gegner auszuschalten.

London und seine Gesichtselfmeter

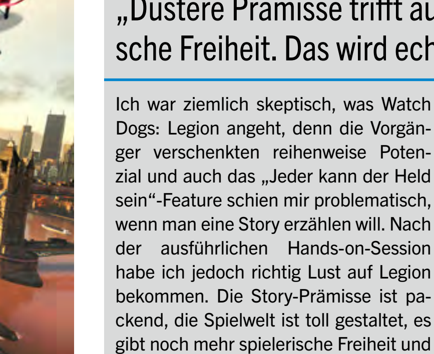
Unsere Anspiel-Session ließen wir übrigens klassisch in einem Pub ausklingen, wo wir erst beim Darts versagten, uns anschließend hemmungslos betranken und dann mit verschwommener Sicht auf einem Moped Platz nahmen. Für uns virtuell ein chaotischer Quatsch zum Hands-on-Ausklang, für den einen oder anderen gefallenen C-Promi in der Realität ein ganz normaler Mittwoch. Nichtsdestotrotz konnten wir London natürlich etwas erkunden, bevor wir mitsamt Moped an der Seite eines Doppeldeckerbusses klebten. Die Großstadt sieht wirklich toll aus und glänzt mit etlichen Details. Die verschiedenen Viertel sind abwechslungsreich gestaltet und besitzen einen eigenen Charme. Genau wie im echten London findet man wunderschöne kleine Ecken, Touristenattraktionen, Wohngebiete und Pubs der Arbeiterklasse, aber auch Gassen, die einem quasi schon „Achtung: Knife Crime an der Tagesordnung!“ entgegenschreien. Mit anderen Worten: Man erkennt die englische Metropole sofort wieder. Ja, das London im Spiel ist futuristischer und auch die Albion-Tyrannei ist ersichtlich, doch Ubisoft hat hier echtes Fingerspitzengefühl bewiesen. Das Legion-London ist gleichermaßen aufregend und neuartig, aber man erkennt unter der ganzen Technik und Propaganda eben auch die echte englische Hauptstadt. Dadurch ist die Bedrohung noch greifbarer. Vom Setting und dessen technischer Umsetzung sind wir also echt begeistert, allerdings gibt es zwei Dinge, die uns nicht sonderlich gefallen haben. Zum einen ist das Fahrgefühl immer noch etwas gewöhnungsbedürftig. Vor allem Motorräder steuern sich ziemlich schwammig. Zum anderen sehen die Gesichter der Spielfiguren sehr oft ziemlich altbacken oder gar hässlich aus. Hier scheint es sich zu rächen, dass man keinen festen Protagonisten hat, der detailliert ausmodelliert wurde. Das sind jedoch nur kleinere Kritikpunkte. Insgesamt hat uns Watch Dogs: Legion wirklich positiv überrascht und wir sind optimistisch, dass der Titel der Reihe neuen Schwung verleihen wird. Watch Dogs: Legion erscheint am 29. Oktober 2020 für PC, Stadia, Xbox One und PS4. An Umsetzungen für PS5 und Xbox Series X wird bereits gearbeitet, ein Releasetermin für die Next-Gen-Versionen steht jedoch noch nicht fest. Wenn sie erscheinen, werden Käufer der „alten“ Fassungen kostenlos auf die neuen Umsetzungen upgraden können. ❑


Das virtuelle London sieht wirklich toll aus und versprüht eine düstere, unheilvolle Atmosphäre.



CHRIS MEINT

„Düstere Prämisse trifft auf viel spielerische Freiheit. Das wird echt gut.“



Ich war ziemlich skeptisch, was Watch Dogs: Legion angeht, denn die Vorgänger verschenkten reihenweise Potenzial und auch das „Jeder kann der Held sein“-Feature schien mir problematisch, wenn man eine Story erzählen will. Nach der ausführlichen Hands-on-Session habe ich jedoch richtig Lust auf Legion bekommen. Die Story-Prämisse ist packend, die Spielwelt ist toll gestaltet, es gibt noch mehr spielerische Freiheit und die Entwickler hauchen den Figuren mit verschiedenen Fähigkeiten, Gadgets, aber auch Macken Leben ein. Diesmal scheint dem Hacker-Abenteuer ein besserer Spagat zwischen Ernsthaftigkeit und Quatsch zu gelingen als noch im zweiten Teil. Natürlich muss man noch abwarten, ob sich die Aufgaben im Spielverlauf nicht zu oft wiederholen, aber die Demo hat schon verdammt viel Spaß gemacht.

Dirt 5

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 09. Oktober 2020

Eine noch stärkere Abgrenzung zu Dirt Rally 2, dafür zugänglicher Arcade-Rennspaß in bunter Optik. Wir haben den Funracer von Codemasters erstmals gespielt.

Von: Matthias Dammes

Die Dirt-Reihe von Codemasters hat eine lange Tradition, die bis zum allerersten Colin McRae Rally aus dem Jahre 1998 zurückreicht. Seit nunmehr fünf Jahren verfolgen die Rennspielexperten aus Großbritannien eine zweigleisige Strategie bei der Entwicklung neuer Dirt-Spiele. So lieferten die beiden Dirt-Rally-Ableger knallharte Rennsimulationen, für Fans, denen Realismus bis in die letzte Schraube am allerwichtigsten ist. Die Hauptreihe richtet sich dagegen eher an ein breiteres Zielpublikum. So konnte man in Dirt 4 sogar zwischen Arcade- und Simulations-Handling wählen.

Für die Entwicklung von Dirt 5 haben sich die Entwickler aber die Frage gestellt, was für eine Art von Dirt-Spiel sie machen wollen. Dabei wurde ihnen klar, dass sie in keiner Weise mit Dirt Rally 2 konkurrieren wollen, das sie als den Höhepunkt des virtuellen Rallye-Sports betrachten. Stattdessen verfolgt Dirt 5 einen anderen Ansatz, der sich auch vom direkten Vorgänger unterscheidet. Als Inspirationsquellen dienten daher vor allem Dirt 2 und Dirt 3, die mit ihrer Vielfalt, dem bunten Artdesign und ihrem Stil mehr dem entsprachen, was die Entwickler für den neuen Teil im Sinn hatten. Im Rahmen einer Entwicklerpräsentation inklusive Anspieldemo konnten wir uns schon einmal einen ersten Eindruck vom Spiel verschaffen.

Weniger Rallye, mehr Rennen

Schon im Ankündigungstrailer, aber auch während der Vorstellung durch die Entwickler von Codemasters und Anhand der Inhalte der Anspieldemo fiel uns sofort auf, dass bisher vor allem Rundrennen Mann gegen Mann im Fokus der Präsentation des Spiels stehen. Auf unsere Frage, ob denn klassische Rallye-Rennen von Punkt A nach Punkt B gegen die Uhr überhaupt noch ein Teil des Spiels sein werden, erhielten wir leider keine aussagekräftige Antwort. Viele Features des Spiels wollen die Entwickler erst in den kommenden Monaten vorstellen.

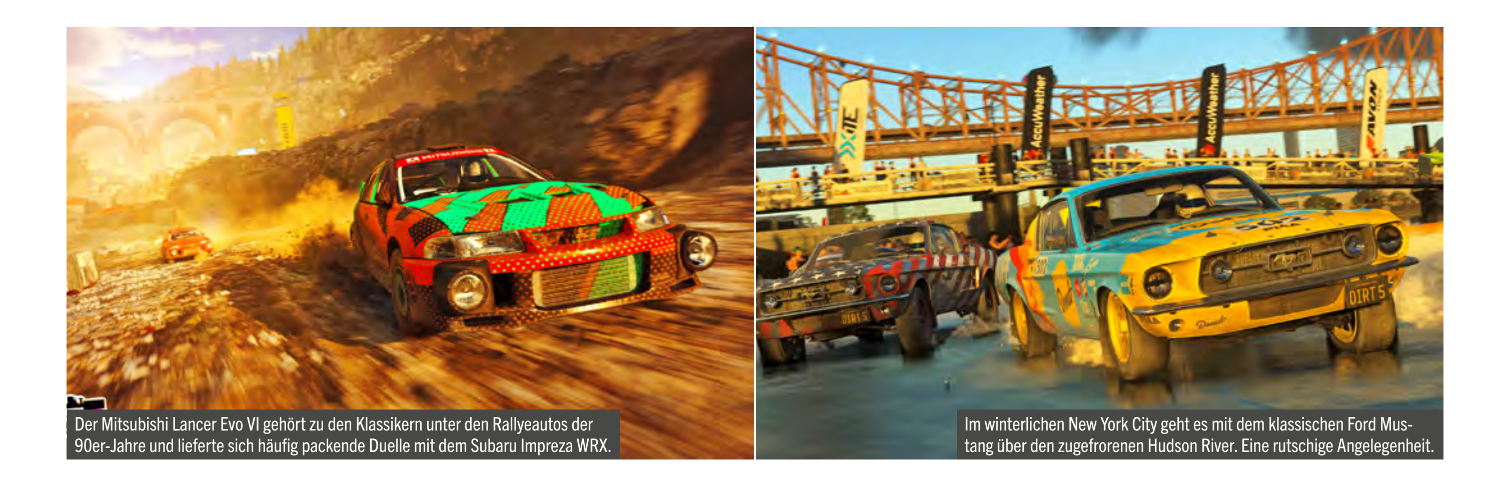
Diesmal ging es dem Team vor allem darum erst einmal Details zu den Schauplätzen, Autos und dem Karriere-Modus zu präsentieren.



Rennen in Norwegen laufen nicht nur Gefahr in Schneestürmen zu enden, sondern begeistern bei schönem Wetter auch mit einem Blick auf die Nordlichter.



In Brasilien dient nicht nur der Regenwald, sondern auch die Favelas von Rio de Janeiro als Kulisse für packende Offroad-Rennen.



Der Mitsubishi Lancer Evo VI gehört zu den Klassikern unter den Rallyeautos der 90er-Jahre und lieferte sich häufig packende Duelle mit dem Subaru Impreza WRX.

Im winterlichen New York City geht es mit dem klassischen Ford Mustang über den zugefrorenen Hudson River. Eine rutschige Angelegenheit.

In letzterem erwarten euch über 130 Events, die in acht Rennkategorien eingeteilt sind. Veranstaltungen wie Rally Raid, Stampede oder Ultra Cross unterscheiden sich dabei vor allem in der Art der zur Verfügung stehenden Fahrzeuge und der zu erwartenden Streckentypen. Der Spieler soll recht viel Freiheit in der Wahl Events haben. Es müssen in jedem Fall nicht alle abgeschlossen werden, um das Ende der Karriere zu erleben.

Mit jedem erfolgreich abgeschlossenen Event verdient man sich Geld und sogenannte Stempel. Während die Moneten in neue Autos und deren optische Anpassung fließen, gilt es, eine bestimmte Anzahl an Stempeln zu sammeln, um die Finalrennen der einzelnen Karriere-Kapitel freizuschalten. Während der Kampagne bekommt ihr es mit den sogenannten Superstars zu tun. Das ist zum einen AJ, der euch als Mentor unter seine Fittiche nimmt, um euch zu ultimativem Erfolg zu führen. Zum anderen spielt Bruno Durant eine zentrale Rolle, der als weiterer Neuling zu eurem und AJs Rivalen wird. Darüber hinaus wird die Handlung in einer Art Podcast-Format vorangetrieben. Wie genau das funktioniert, konnten wir bislang aber noch nicht erleben.

Einmal um die Welt

Während der Karriere, aber auch in anderen Spielmodi, bereist ihr zehn sehr unterschiedliche Schauplätze. Dazu gehören New York City, China, die Lofoten-Inseln in Norwegen, Rio de Janeiro in Brasilien, Kapstadt in Südafrika und noch einige mehr. An jeder dieser Locations gibt es verschiedene Strecken für die unterschiedlichen Renntypen und Autoklassen. Auch die Jahreszeiten beeinflussen das Streckenangebot. So kann in New York zum Beispiel nur im Winter auf dem zugefrorenen Hudson River gefahren werden. In den anderen Jahreszeiten finden New-York-Rennen dagegen auf Roosevelt Island statt. Wie viele verschiedene Strecken das insgesamt ergibt, verrieten die Macher allerdings nicht.

Gefahren wird auf diesen Strecken mit Autos aus zwölf verschiedenen Rennklassen. Für Fans vergangener Tage gibt es zum Beispiel historische Fahrzeuge in den Kategorien Classic Rally, 80s Rally und 90s Rally mit ikonischen Autos wie dem Ford Mustang oder dem Mitsubishi Lancer Evo VI. Neumodischere Modelle gibt es dagegen in Modern Rally, Rally GT und RX Rally Cross. Nicht fehlen dürfen aber auch wieder die spezialisierten Fahrzeuge wie Buggys, Offroad-Trucks oder die neuen Sprint-Racer. In jeder Fahrzeugklasse soll es mehrere Modelle zur Auswahl geben. Auch hier gaben uns die Entwickler noch keinen kompletten Überblick über das gesamte Autoangebot.

Arcadiger Rennspaß

Spielen konnten wir von alledem in unserer Vorschauversion bisher jedoch nur Bruchteile. Von der Karriere ist in der Demo zum Beispiel noch gar nichts zu sehen. Stattdessen konnten wir uns auf vier Strecken in Norwegen, China, Brasilien und Arizona in je drei Runden umfassenden Rennen vergnügen. Dabei konnten wir eine Handvoll Fahrzeuge aus den Klassen 90's Rally, X Cross Raid, Super Lite und Sprint einsetzen. Der Start ins Rennen fällt dann recht unspektakulär aus. Nach einem kurzen Ladebildschirm befinden wir uns direkt im dreisekündigen Countdown, bevor die wilde Fahrt auch schon losgeht.

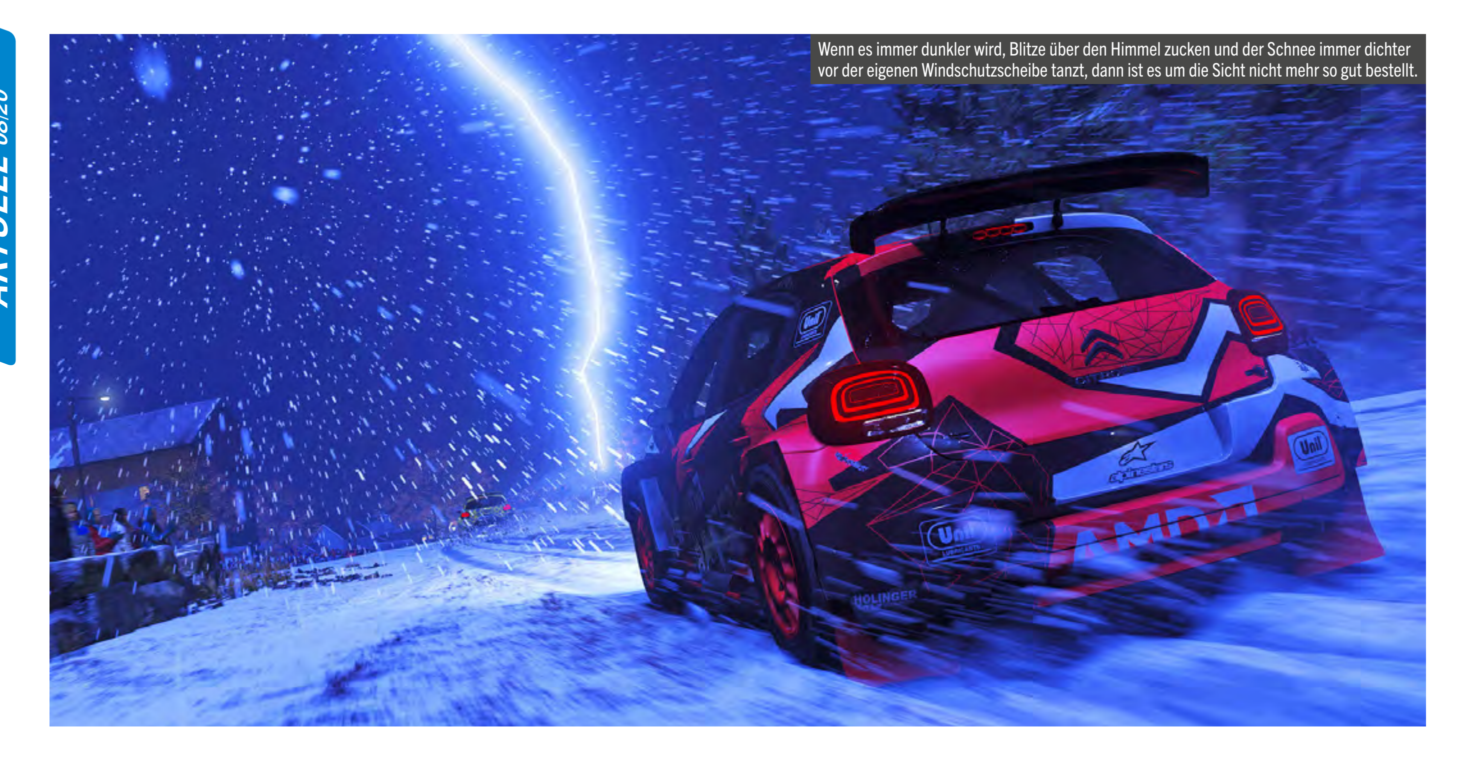
Dirt 5 erscheint auch noch für die alte Konsolen-Generation, daher sind neue grafische Maßstäbe nicht unbedingt zu erwarten. Aber schon auf den ersten Metern fällt uns erfreut auf, dass die Entwickler gegenüber Dirt 4 die Optik ordentlich aufgebohrt haben. Wir spielen die auf maximale Einstellungen gedrehte PC-Version, die mit schicken Fahrzeugmodellen, Wasser- und Partikeleffekten sowie detaillierten Umgebungen am Rande der Strecke überzeugt.

Das Fahrgefühl richtet sich klar an Fans des arcadigen Rasens und geht sehr eingängig von der Hand. Dazu müssen wir allerdings anmerken, dass die Demo noch nicht wirklich über Einstellungsoptionen verfügte. Daher können wir noch nicht abschätzen, in wie weit sich Fahrverhalten, Hilfen und andere Optionen an die persönlichen Vorlieben anpassen lassen. Wir spielen die Demo mit einem Controller, womit sich die Autos präzise steuern lassen. Das Spiel soll auch umfangreichen Lenkrad-Support bieten. Details dazu wollen die Entwickler aber zu einem späteren Zeitpunkt noch bekannt geben.

Anders als in anderen Arcade-Rennspielen scheint hier glücklicherweise keine Gummiband-KI zum Einsatz zu kommen. Wenn wir gut fahren, gelingt es uns, einen



Zahlreiche Events erwarten euch in der Kampagne. Welchen der Pfade ihr verfolgt, ist eure Entscheidung, solange ihr genug Stempel für die Finalevents verdient.


Wenn es immer dunkler wird, Blitze über den Himmel zucken und der Schnee immer dichter vor der eigenen Windschutzscheibe tanzt, dann ist es um die Sicht nicht mehr so gut bestellt.

guten Vorsprung heraus zu arbeiten und wenn wir mal Mist bauen, fallen wir zurück und schaffen es unter Umständen nicht mehr, ganz nach vorne zu fahren. Genauere Aussagen zur KI können aber sicher erst nach längeren Rennen im fertigen Spiel getroffen werden.

Wind und Wetter

Unterschiedliche Rennsituationen kommen nicht nur durch verschiedene Strecken und Autos zustande. So kommt es auch auf die Tageszeit und das Wetter an, wie sich ein Rennen entwickelt. Die Bedingungen können sich dabei auch noch verändern, während wir auf der Piste sind. Auf der norwegischen Strecke erlebten wir zum Beispiel, wie es mitten am Tag immer finsterer wurde und ein heftiges Schneetreiben einsetze. Der Schneefall wurde dabei so heftig, dass wir von unseren eigenen Scheinwerfern geblendet wurden und nahezu nichts mehr erkennen konnten – zumindest in der Cockpit-Ansicht. Mit Verfolgerkamera fuhr es sich bei diesen Bedingungen etwas besser.

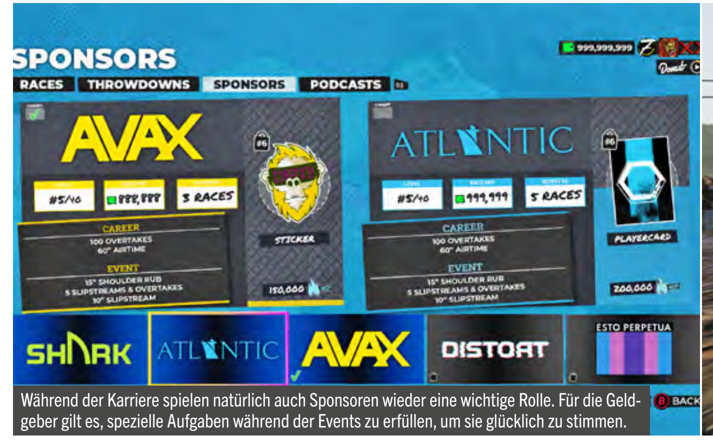
Auf der chinesischen Strecke setzte wiederum ein heftiger Regen ein, der die Dreckpiste immer mehr unter Wasser setzte. Das hat nach unserem Empfinden zumindest auch leichten Einfluss auf das Fahrverhalten. Allerdings waren wir mit einem Buggy unterwegs, der ja geradezu geschaffen ist, um sich elegant durch Schlamm und Dreck zu wühlen. Auch hier stellt das Spiel sicherlich keinen Simulationsrennfahrer auch nur annähernd zufrieden. Das will das Spiel aber gar nicht. Der Rennspaß steht im Vordergrund. Daher gibt es auch nur ein recht oberflächliches Schadensmodell mit ein paar Beulen und Kratzern.

Wenn das Spiel im Oktober wie geplant erscheint, soll euch ein abwechslungsreiches Gesamtpaket erwarten. Neben der Karriere wird es einen Arcade-Modus geben, in dem ihr Events selbst zusammenstellen könnt. Autos lassen sich im Livery-Editor umfangreich optisch gestalten. Diese Kreationen können dann per Fotomodus künstlerisch festgehalten werden. Für Mehrspieler-Fans gibt es neben den üblichen Online-Modi auch einen Splitscreen für bis zu vier Spieler – auch in der Karriere. Außerdem haben die Macher wohl noch ein geheimes und aufregendes Feature in der Hinterhand, über das sie erst im August sprechen wollen. ❑

MATTHIAS MEINT

„Einem Dirt ohne Rallye fehlt etwas. Spaß machen die Rennen aber dennoch."

Ich bin mir nicht ganz sicher, ob mir die neue Ausrichtung von Dirt gefällt. Als die Entwickler erwähnten, sich an Dirt 2 und Dirt 3 zu orientieren, befürchtete ich schon Schlimmes, aber immerhin haben sie auf eine Rückkehr des Gymkhana verzichtet, das ich seinerzeit regelrecht verabscheut habe. Die Ausrichtung auf Arcade-Gameplay finde ich durchaus gut, denn mit knallharten Simulationen wie Dirt Rally kann ich nichts anfangen. Allerdings will ich auch richtige Rallyes fahren, wie es Dirt 4 noch so wunderschön im Angebot hatte. Das vermisse ich bei Dirt 5 bisher schon irgendwo. Ich fände es schade, wenn klassisches Rallye nur noch den Simulationsfans vorbehalten bleibt. Das, was ich bisher gespielt habe, macht aber durchaus Spaß, auch wenn die Rennen in der Demo für meinen Geschmack recht kurz geraten sind. Besonders die sich ändernden Wetterbedingungen haben mir gut gefallen. Die übertrieben bunte Aufmachung des gesamten Spiels ist allerdings Geschmackssache. Mein Fall ist es eher nicht.



Während der Karriere spielen natürlich auch Sponsoren wieder eine wichtige Rolle. Für die Geldgeber gilt es, spezielle Aufgaben während der Events zu erfüllen, um sie glücklich zu stimmen.


Eine vom Monsunregen durchnäste Schlammpiste ist für Rennbuggys absolut kein Problem. Schick sind dabei auch die Partikeleffekte des aufgewirbelten Drecks.

Der Gulay Gorod ist einer der schweren Mechs der Rusviet-Fraktion. Er bewegt sich zwar nur langsam fort, richtet aber immensen Schaden an. Auch der Detailgrad ist wirklich sehr beeindruckend.

Iron **Harvest**

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: King Art
Hersteller: Deep Silver
Termin: 1. September 2020

Die Rusviet-Fraktion des Echtzeitstrategiespiels Iron Harvest war für uns erstmals anspielbar. Unsere Vorschau zum Titel made in Germany.

Von: Aleksandar Mitrevski & Sascha Lohmüller

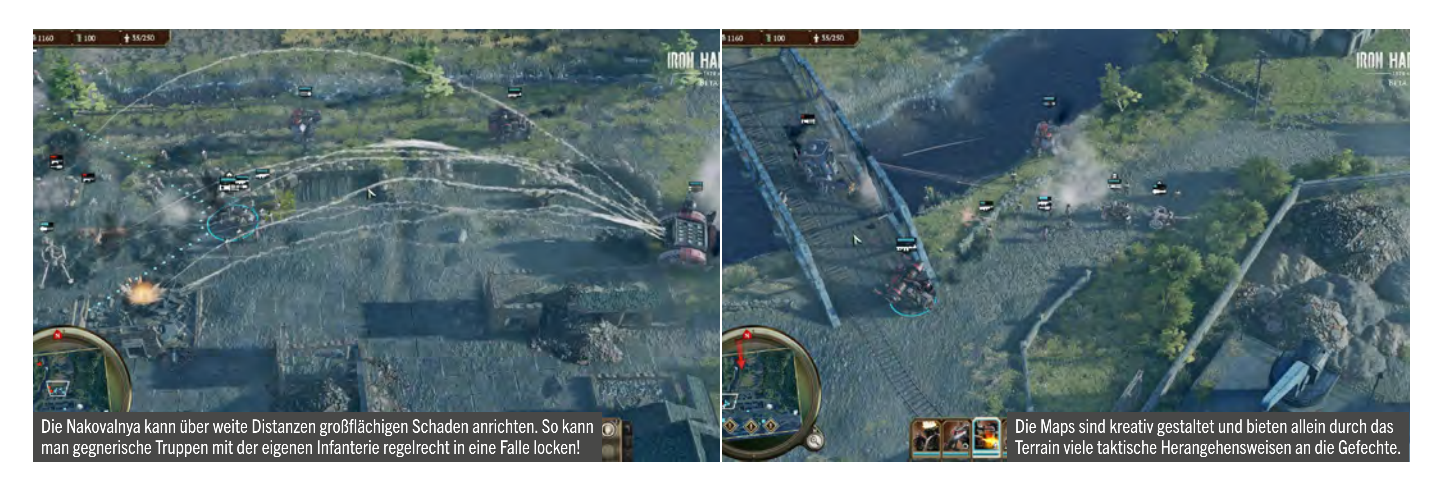
Wie oft hat man in letzter Zeit lesen müssen, dass Echtzeitstrategiespiele tot seien! Den Fans des Genres dürfte diese Phrase wohl zum Halse raushängen. Als falsch kann man diese Aussage aber auch nicht bezeichnen, denn im Laufe der Jahre wurden wir nicht unbedingt mit qualitativ hochwertigen Genrevertretern gesegnet. Wer sich mit RTS-Spielen vergnügen wollte, musste mit Remaster-Versionen älterer Giganten wie Age of Empires 1 und 2 sowie dem erst kürzlich erschienenen Command & Conquer Remastered vorliebnehmen.

Aber auch hier lief es nicht immer bestens für die Fans: Das zuerst heiß ersehnte Warcraft 3 Reforged wurde von der Spielergemeinde förmlich zerrissen. Leere Versprechungen und fehlender Content machten das Remaster eines der beliebtesten Echtzeitstrategiespiele überhaupt zu einem Reinfall für Blizzard.

Ein Entwicklerstudio aus Bremen stemmt sich aber noch vehement gegen die Beisetzung des einst so populären Genres. Das RTS-Spiel mit dem Titel Iron Harvest wurde vom Studio King Art Games über eine, für den deutschen Raum, rekordverdächtige Kickstarter-Kampagne mit 1,5 Millionen Dollar finanziert. Im März haben wir in unserer Vorschau zur Steam-Game-Festival-Demo bereits ausführlich über den Echtzeitstrategie-Kracher made in Germany, der am 1. September für PC, Playstation 4 und Xbox One erscheinen soll, berichtet. Jetzt durften wir, neben den bereits vorhandenen Fraktionen Polania und Sächsisches Imperium, exklusiv die dritte Fraktion namens Rusviet anspielen. Wir haben die an Russland angelehnte Partei ausführlich für euch unter die Lupe genommen.

Für das Mutterland!

Bekannt waren uns die stolzen Soldaten Rusviets bisher nur als Antagonisten in den fünf Kampagnenmissionen der Demo. Das Land, reich an natürlichen Ressourcen und menschlicher Arbeitskraft, agierte meist als Aggressor gegenüber seinem Nachbarland, Polania. Gebeutelt durch den großen Krieg und von inneren Unruhen zwischen Zarenhaus und Revolutionären geplagt, startet es erneute Angriffe auf den Nachbarstaat. In den bisher spielbaren Kampagnenmissionen erfährt man, dass die Einheiten Rusviets unter der Führung von



Die Nakovalnya kann über weite Distanzen großflächigen Schaden anrichten. So kann man gegnerische Truppen mit der eigenen Infanterie regelrecht in eine Falle locken!

Die Maps sind kreativ gestaltet und bieten allein durch das Terrain viele taktische Herangehensweisen an die Gefechte.

Hier zeigt sich unsere erste Reservewelle in Aktion. Heldin Olga ist zwar nicht so stark wie ein Mech, kann aber durch ihre nützliche Detonator-Fähigkeit ebenso viel Schaden anrichten.

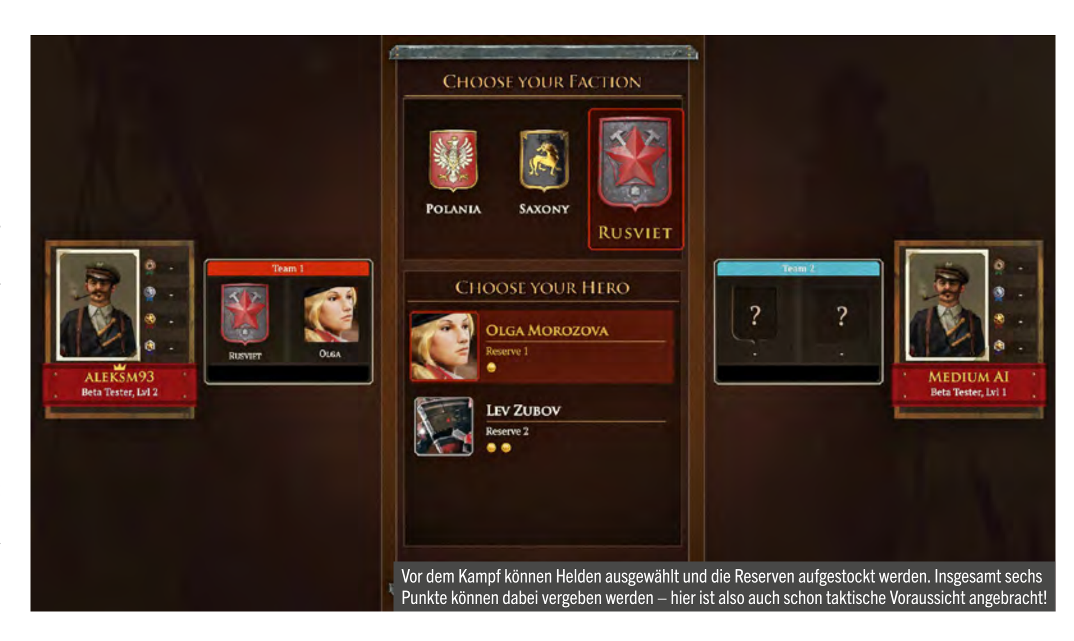
Colonel Zubov auf der Suche nach neuen Technologien sind, um im Falle des nächsten großen Krieges die Überhand zu haben. Inwiefern unterscheiden sich die vermeintlich bösen Rusviets aber von den anderen Fraktionen?

Beim Basenbau, der in Iron Harvest sowieso nicht allzu präsent ist, fällt der optische Kontrast zwischen den Parteien nur sehr gering aus. Hauptquartier, Baracken und Werkstatt sind bisher die einzigen funktionellen Gebäude, die von allen Fraktionen gebaut werden können. Bunker, Sandsäcke und Stacheldrahtzäune können bei den Rusviets ebenso zur Befestigung der eigenen Basis erbaut werden. Hinsichtlich der Infanterieeinheiten spielen sich die drei Fraktionen bisher auch fast identisch. Bei den Rusviets haben wir die gleiche Auswahl an Spezialisten wie Grenadieren, Ingenieuren, MG- und Anti-Armor-Einheiten, Flammenwerfern und Sanitätern. Die Basiseinheiten sind jedoch, im Vergleich zu ihren polanischen und sächsischen Pendants mit ihren Jagdgewehren und Maschinenpistolen, mit mächtigen Schrotflinten ausgerüstet. Diese Einheiten machen momentan kurzen Prozess mit ihren Gegenstücken: Hier müsste noch am Balancing geschraubt werden. Bis zum Release könnten auch noch weitere unterschiedliche Einheiten eingefügt werden, aber zum Zeitpunkt der Beta sind die Unterschiede nicht signifikant.

Definitiv wichtiger als die Infanterieeinheiten sind aber wohl die wuchtigen Dieselpunk-Mechs, die im alternativen Universum von Iron Harvest eine wichtige Rolle in der Kriegsführung einnehmen. Und

Zu Beginn des Gefechts sollten so viele Ölfelder oder Eisenmienen eingenommen werden wie nur möglich. Diese garantieren euch einen steten Ressourcenfluss.

ja: Das Alleinstellungsmerkmal des Echtzeitstrategiespiels weiß auch bei der neuen Fraktion zu überzeugen. Die sechs unterschiedlichen Mechs, über die jede Fraktion verfügt, bringen eine große spielerische Abwechslung in das sehr taktikorientierte Gameplay. Während die Mechs von Polania eher auf Mobilität ausgelegt und die panzer-ähnlichen Festungen des sächsischen Imperiums zur stationären Belagerung geeignet sind, liegt die Stärke der rusvietischen Mecha-Monster im Nahkampf. Die meisten Mechs sind dafür mit Klingen- und Sichel-ähnlichen Waffen ausgerüstet. Hier sind definitiv positive Unterschiede spürbar, die für viel taktische Tiefe in den Gefechten sorgen.



Vor dem Kampf können Helden ausgewählt und die Reserven aufgestockt werden. Insgesamt sechs Punkte können dabei vergeben werden – hier ist also auch schon taktische Voraussicht angebracht!

Lasst sie kämpfen

Im Arsenal der Rusviets befindet sich nicht nur eine tödliche Kampfmaschinerie: Wie bei den anderen Fraktionen auch, hat man hier die Wahl zwischen jeweils drei leichten und schweren Mechs – die meisten bewegen sich zweibeinig fort. Der Kolokol zum Beispiel (russisch für Glocke) verschießt langsame, aber gegen größere Gruppen effektive, an Armbrustbolzen erinnernde Explosivgeschosse. Der Ognivo arbeitet mit Flammenwerfern und ist effektiv gegen Infanterie und Gebäude, aber selbst von hinten leicht verwundbar. Die Anti-Mech-Einheit Nagan verschießt von ihrem Kopf aus eine zerstörerische Kanonensalve.

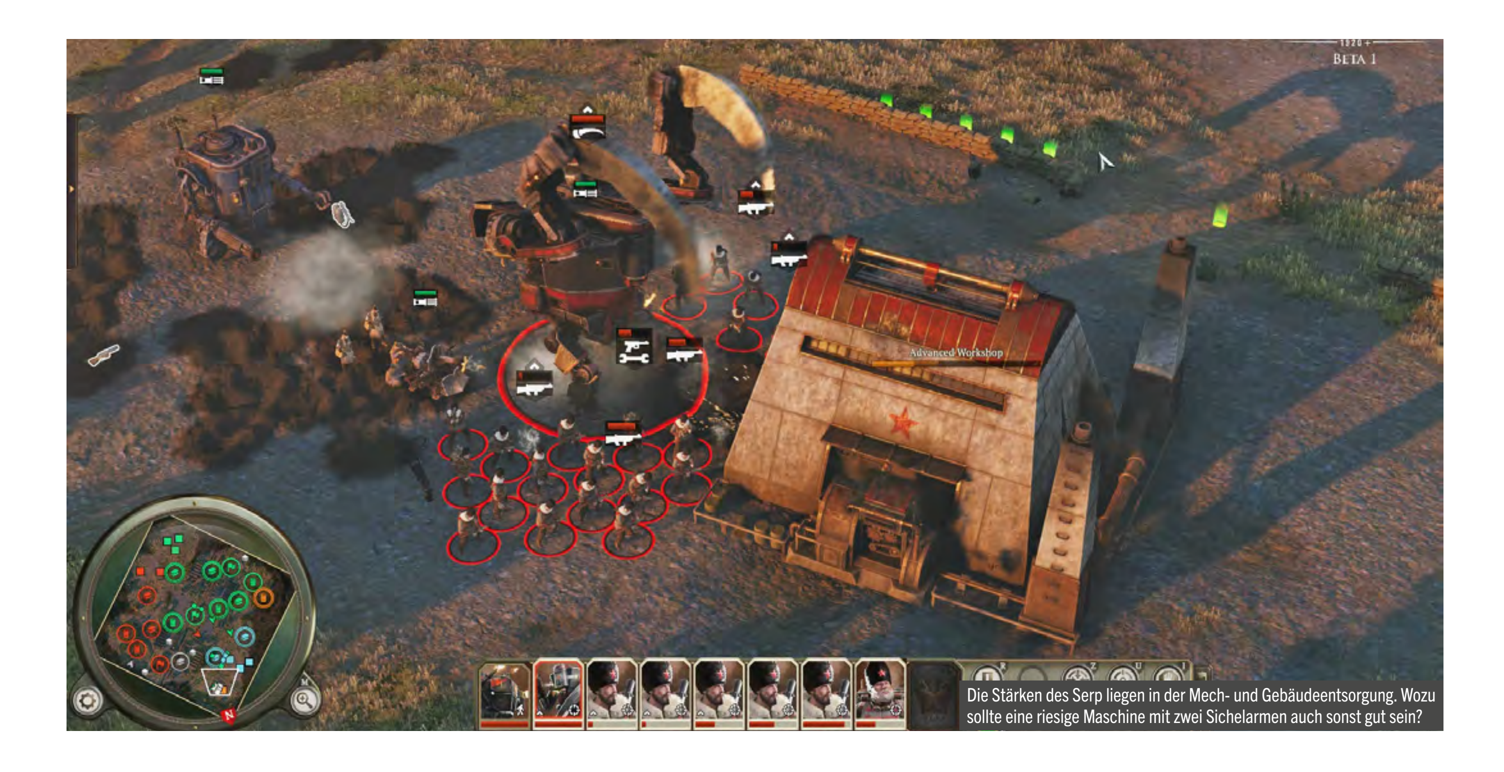
Die Nakovalnya, einer Kanone nachempfunden, kann mit ihrem Mörserangriff über weite Distanzen großflächig Schaden anrichten, hat dafür aber einen langen Cooldown. Der super-schwere Mech Gulay Gorod ist förmlich eine zweibeinige Artilleriefestung. Unser Favorit aber ist der ebenfalls zweibeinige Serp. Mit zwei Sicheln an den Armen fügt der Koloss gegnerischen Mechs und Gebäuden auch kolossalen Schaden zu – und zwar mit Stil. Ein sehr außergewöhnliches Design, wie wir finden. Die leichten und schweren Mechs können gemeinsam in der Werkstatt produziert werden, schlucken aber einen Haufen an Ressourcen. Zusätzlich muss für die Produktion der schweren Mechs die Werkstatt geupgradet werden. Ein sehr kostspieliges Unterfangen, das vermutlich immer erst gegen Ende einer Runde vollzogen werden kann. Dafür lohnt es sich umso mehr, denn die schwer gepanzerten Einheiten reichen meistens aus, um ein aussichtsloses Gefecht noch zu drehen.

In der Beta-Version haben die Mechs der Rusviet-Fraktion aber ein ähnliches Problem wie die Basiseinheiten mit ihren Schrotflinten: Sie fühlen sich zu mächtig an. Im Vergleich mit den Mechs der anderen Parteien sind die neu hinzugefügten einfach viel zu effektiv. Kein allzu vernichtender Kritikpunkt, aber bis zum Release des kompletten Pakets erfordert dieser Punkt noch Balancing-Arbeit.

Neue Helden braucht das Land

Neu in unserer Version war aber nicht nur die Rusviet-Fraktion. Auch die erste Reihe der Helden aller Parteien war das erste Mal für uns anspielbar. Dabei gibt es immer jeweils einen Infanterie- und einen Mech-Helden für jede Fraktion. Aus den Kampagnenmissionen sind uns Anna Kos und ihr Onkel Lech bereits bekannt gewesen. Die Scharfschützin zieht gemeinsam mit ihrem Bären Wojtek in den Kampf, während Onkel Lech in seinem Gorilla-ähnlichen Kampfmech

Die riesigen Blechbüchsen können auch die Map nachhaltig beeinflussen. Zerstörte Gebäude und Deckungen erfordern auch neue Strategien – oder eröffnen selbst neue Möglichkeiten, in Deckung zu gehen.



Die Stärken des Serp liegen in der Mech- und Gebäudeentsorgung. Wozu sollte eine riesige Maschine mit zwei Sichelarmen auch sonst gut sein?

agil über das Schlachtfeld hüpft. Auch Colonel Zubov kannten wir bereits aus der Kampagne. Als Heldeneinheiten konnten wir seinen Schiffs-Mech samt Klingen und Raketensprung erstmals selbst steuern. Olga Romanova hingegen war vorher noch nicht spielbar. Die Infanterie-Heldin kann sich unsichtbar machen und mit einem Detonator großen Schaden an Gebäuden anrichten. Ähnlich wie Anna Kos hat auch sie einen tierischen Begleiter: den sibirischen Tiger Changa.

Das sächsische Imperium geht heldentechnisch natürlich auch nicht leer aus. In den Gefechten konnten wir aus den Helden Gunter von Duisburg, der mit seinen Wolfsgefährten Tag und Nacht in den Kampf zieht, und einem riesigen, vierbeinigen Mech namens Brunhilde wählen.

Selektiert werden die Helden vor Beginn der Gefechte. Dabei stehen euch insgesamt sechs Reservepunkte zur Verfügung. Infanteriehelden kosten euch einen Punkt, während euch die mechanisierten Helden zwei Punkte kosten. Zusätzlich sind die Reserven in zwei Wellen unterteilt. Mech-Helden fallen immer in die zweite Welle, die erst gerufen werden kann, nachdem man die erste mit Ressourcen erkauft hat. In beiden Reservewellen habt ihr insgesamt drei Slots, die ihr mit Infanterieeinheiten, die jeweils einen, und Mech-Einheiten, die jeweils drei Punkte kosten, füllen könnt. Zum richtigen Zeitpunkt können diese Reserven den Kampf entweder für euch entscheiden, oder aber auch eine drohende Niederlage abwenden. Alles in allem sind die Helden aller Fraktionen sehr ausbalanciert – ohne unfaire Vorteile.

Totgesagte leben länger

Iron Harvest besticht sehr durch sein einzigartiges Setting. Die Welt von 1920+, einer retrofuturistischen Nacherzählung der Zeit nach dem ersten Weltkrieg, stammt aus der Feder des polnischen Künstlers Jakub Różalski. Obwohl das Gameplay, wie auch schon in unserer ersten Vorschau angemerkt wurde, stark dem der Company-of-Heroes-Reihe ähnelt, reichen die Mech-Kämpfe aus, um den Titel von anderen Genregrößen abzuheben. Grafisch hat Iron Harvest auch einiges zu bieten. Die Mechs und die Gefechtskarten sind äußerst detailliert gestaltet. Das Kampfgeschehen läuft zudem äußerst flüssig ab. Einzig und allein die Balancing-Probleme sind es, die bisher negativ aufgefallen sind. Da es sich aber hier um die Beta handelt, kann man zuversichtlich sein, dass diese bis zum Release noch optimiert werden. ❑

ALEKSANDAR MEINT
„Ein neuer Stern am RTS-Himmel, dass ich das noch erleben darf!“

Wie sagt man so schön: Besser spät als nie. Iron Harvest ist seit langem mal wieder ein Ableger des RTS-Genres, der wenig Anlass zur Kritik gibt. Das Setting ist einzigartig, die Mech-Kämpfe fühlen sich gleichzeitig wuchtig und taktisch an, die Kampagne hat Potenzial und auch grafisch weiß der Titel der King Art Studios zu überzeugen. Mit der neu spielbaren Rusviet-Fraktion gesellt sich weitere Abwechslung in die Riege der Parteien. Klar wird Iron Harvest noch von kleineren KI-Aussetzern und Balancing-Problemen geplagt, aber um solche Kleinigkeiten zu beheben, ist die Beta ja auch da. Ich freue mich einfach nur ungemein, dass ich fast zehn Jahre nach Starcraft 2 sagen kann: Endlich mal wieder ein reines Echtzeitstrategiespiel, das mir mit seinem besonderen Setting nebenbei noch Spaß macht. Man kann sehr gespannt sein, wie das Gesamtpaket aussehen wird. Meine Prognose: Es wird einschlagen wie die Raketensalven der Nakovalnya.



Dem Mech sind Infanterieeinheiten meist schutzlos ausgeliefert. Da bringt dann auch das Verschanzen in Schützengräben relativ wenig.

Rook Island lässt grüßen! Wie auch schon der dritte Teil, entführt euch Far Cry 6 erneut auf eine Insel.

Far Cry 6

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft Toronto
Hersteller: Ubisoft
Termin: 18. Februar 2021

Eigentlich schon lange ein offenes Geheimnis, seit der Ubisoft Forward nun aber auch endlich offiziell: Die Shooter-Reihe bekommt einen frischen Ableger.

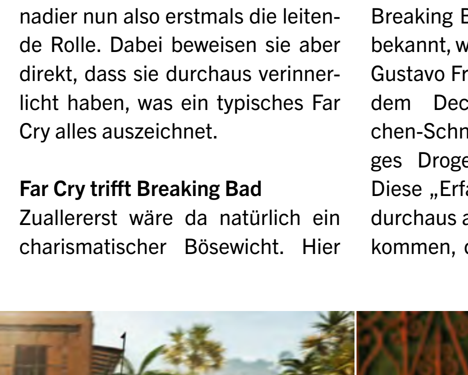
Von: David Benke

Wird's ein neues Splinter Cell? Oder vielleicht sogar ein neues Prince of Persia? Als Ubisoft zu Beginn des Jahres ankündigte, man wolle bis März 2021 noch fünf neue Triple-A-Spiele veröffentlichen, brodelte die Gerüchteküche geradezu über. Wirklich klar war nämlich nicht, was der Publisher neben Watch Dogs: Legion, Gods and Monsters, Rainbow Six: Quarantine und Assassin's Creed: Valhalla sonst noch in der Pipeline haben könnte. Gut fünf Monate später wurde der Mantel des Schweigens nun endlich gelüftet und wir wissen: Nein, es wird kein Comeback von Sam Fisher. Und auch der Prinz bleibt weiterhin in seiner sandigen Mottenkiste verstaut. Stattdessen dürfen sich Spieler demnächst auf Far Cry 6 freuen! Der Open-World-Shooter befindet sich seit etwas über vier Jahren bei Ubisoft Toronto in der Entwicklung. Nachdem das Team bereits am vierten und fünften Serienteil in unterstützender Rolle mitarbeitete, übernehmen die Kanadier nun also erstmals die leitende Rolle. Dabei beweisen sie aber direkt, dass sie durchaus verinnerlicht haben, was ein typisches Far Cry alles auszeichnet.

Far Cry trifft Breaking Bad

Zuallererst wäre da natürlich ein charismatischer Bösewicht. Hier gab es im Vorfeld bereits einige Spekulationen und Leaks, die wir an dieser Stelle nun endlich offiziell bestätigen können: In die Fußstapfen von Michael Mando (Vaas Montenegro aus Far Cry 3) oder Troy Baker (Pagan Min aus Far Cry 4) tritt nun Giancarlo Esposito! Der US-Schauspieler ist der breiten Masse wohl vor allem aus Breaking Bad und Better Call Saul bekannt, wo er den Geschäftsmann Gustavo Fring verkörpert, der unter dem Deckmantel eines Hähnchen-Schnellrestaurants ein riesiges Drogenimperium kontrolliert. Diese „Erfahrung" könnte ihm nun durchaus auch in Far Cry 6 zu Gute kommen, denn auch dort schlüpft Esposito in eine recht autoritäre Rolle: die des El Presidente.

Nein, nicht der aus der Aufbaustrategiereihe Tropico. Vollkommen abwegig ist die Assoziation aber nicht, schließlich entführt euch Far Cry 6 ebenfalls auf eine fiktive Karibik-Insel. Die hört allerdings auf den Namen Yara und steht fest unter der Kontrolle des autoritären Despoten Anton Castillo. Der hat sich dem Ziel verschrieben, das Eiland zu altem Glanz zurückzuführen – und das um jeden Preis. Unter dem Slogan „Reconstruir el Paraíso" (zu deutsch „Das Paradies wieder aufbauen") hat er Yara daher in einen Sklavenhalterstaat umgewandelt. Während die



Auch in Far Cry 6 werdet ihr die Open World wieder mit diversen Fahrzeugen erkunden.



Ebenfalls wieder mit dabei: Die Fangs for Hire wie der kleine Dachshund „Chorizo".



Die klar von Kuba inspirierte Spielwelt Yara macht bisher bereits einen guten Eindruck.



Eure Spielfigur ist neuerdings wieder vertont und taucht auch in diversen Cutscenes auf.

arme Bevölkerung buckeln muss, suhlen sich die Machthabenden in Geld, Drogen und Gewalt.

„Far Cry hat so eine reiche Geschichte, was Bösewichte angeht", erklärte uns Creative Director Navid Khavari später im Interview, „da war es die Erfüllung eines Traums, mit Giancarlo Esposito zusammen zu arbeiten. Wir könnten uns niemanden vorstellen, der diesen komplexen nuancierten Charakter besser spielen könnte." Castillo ist nämlich nicht nur skrupelloser Diktator mit verqueren Moralvorstellungen, sondern gleichzeitig auch Vater eines 13-jährigen Sohnes namens Diego. Ein Fakt, der der Story, die sich natürlich um die unausweichliche Revolution auf Yara dreht, nochmal zusätzliche Tiefe und Dynamik geben soll.

Ein Hauch von Just Cause

Wesentlich mehr wollten uns die Macher zur Handlung natürlich noch nicht verraten. Details wird es erst zu einem späteren Zeitpunkt geben. Zumindest unsere Spielfigur wurde uns während der Präsentation aber schon mal etwas näher gebracht: Die hört auf den Namen Dani Rojas und ist ein wahlweise männlicher oder weiblicher Ex-Soldat, der ungewollt in die Rebellion gegen Castillo hineingezogen wurde und nun Teil des Widerstandes ist. Mit Guerilla-Taktiken setzt ihr euch jetzt also gegen die haushoch überlegenen Unterdrücker zur Wehr und müsst dabei jeden Schlag zählen lassen.

Das weckt ein wenig Erinnerungen an den Freiheitskampf aus Just Cause, spielerisch scheint sich Far Cry aber die Serien-DNS beizubehalten. Wirkliches Gameplay bekamen wir zwar leider noch nicht zu sehen, die bisher gezeigten Screenshots zeichnen aber bereits ein recht vertrautes Bild: eine riesige Spielwelt, die ihr mit allerlei Waffen von ihren bösen Besatzern befreien müsst. Dabei nutzt ihr alles, was euch die Insel an Ressourcen zu bieten hat. Improvisierte behelfsmäßige Gadgets werden daher, wie auch schon in Far Cry: New Dawn, im Fokus der First-Person-Ballereien stehen. Erste Artworks zeigten beispielsweise eine Art Raketenwerfer aus einem Rohr.

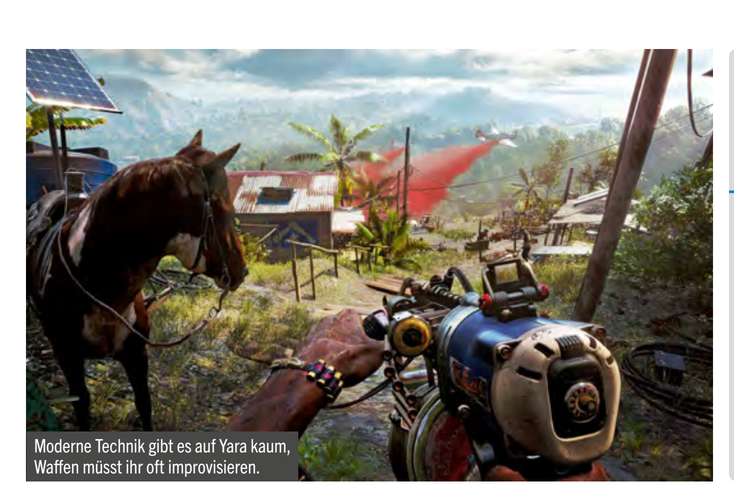
Auch ein paar zusätzliche Infos ließen die Entwickler während der Präsentation bereits durchklingen: Die aus den Vorgängern bekannten Guns und Fangs for Hire feiern beispielsweise ein Comeback, ebenso wie der Koop-Modus. Auch in Far Cry 6 werdet ihr also zusammen mit KI-gesteuerten sowie menschlichen Begleitern die Umgebung unsicher machen können. Die ist laut Entwicklern die wohl größte der bisherigen Seriengeschichte, bietet dadurch aber auch mächtig Abwechslung. Auf Yara erwarten euch neben ländlichen Gegenden auch Strandpromenaden, Siedlungen und natürlich die beeindruckende Hauptstadt Esperanza – die Höhle des Löwen, wie sie die Entwickler nennen.

Der ambitionierteste Teil der Reihe

In Sachen Optik haben sich die Macher klar von Kuba inspirieren lassen, den Karibik-Charme aber auch mit ein paar düsteren Elementen versetzt. So herrscht ein dauerhafter Kontrast zwischen beeindruckenden Postkarten-Panoramen und düsteren Guerilla-Schlachtfeldern, der dem Spiel ein ganz besonderes Feeling verpassen soll. „Wir wollten den Fokus nicht zu sehr auf Drama und bedrückende Elemente setzen, sondern das Gesamtbild auch mit Humor und Leichtigkeit ausbalancieren", verriet Narrative Director Khavari im Gespräch. „Das betrifft sowohl Story als auch Art Design."

Entsprechend ist Far Cry 6 der wahrlich ambitionierteste Teil der Reihe. Zur, Zitat, „epischen" Erzählung gesellt sich noch ein vollkommen offener Spielaufbau, der euch die Open World in beliebiger Weise angehen lassen und so jedem Spieler ein individuelles Erlebnis bieten soll. Zudem wurde die Inszenierung nochmal auf ein neues Level gehievt: Im Vergleich zu den beiden direkten Vorgängern ist euer Avatar wieder vertont und taucht in diversen Cutscenes auf. Die sehen durch die mitwirkenden Schauspieler wie Alex Fernandez (Without a Trace) oder Regisseur Patrick Clair (Westworld) nicht nur gut aus, sondern haben dank Komponist Pedro Bromfman (Narcos) auch noch die passende Musikuntermalung. So machte all das, was wir bisher von Far Cry 6 zu sehen bekamen, auf jeden Fall schon mal einen vielversprechenden Eindruck.

Ein wenig Bauchschmerzen bereitet da eigentlich nur noch die Ankündigung, dass das Spiel am 18. Februar 2021 in insgesamt vier Versionen für PC und Konsolen erscheinen wird. In den Beschreibungen der Gold, Collector's und Ultimate Edition taucht nämlich der unschöne Begriff „Season Pass" auf. Auch von DLCs und Kostümen ist die Rede. Gut möglich also, dass auch Far Cry 6 wieder über Mikrotransaktionen oder andere Bezahlinhalte verfügen wird. Im Vorgänger ließen sich etwa Talentpunkte oder Ressourcenpakete für Echtgeld kaufen. Bevor wir hier aber vorschnelle Schlüsse ziehen, warten wir lieber ab, was Ubisoft selbst zu dem Thema verlauten lässt. ❑



Moderne Technik gibt es auf Yara kaum, Waffen müsst ihr oft improvisieren.

DAVID MEINT



„Der Look gefällt, jetzt kommt's aufs Gameplay an!"

Nach einer knapp 20-minütigen Präsentation lässt sich natürlich noch überhaupt nicht sagen, ob Far Cry 6 ein Erfolg wird oder nicht. Ein paar vielversprechende Ansätze gab es aber auf jeden Fall schon mal zu sehen: Das Setting gefällt, Giancarlo Esposito verspricht, ein grandioser Bösewicht zu werden und auch kleinere Anpassungen wie die vertonten Spielfiguren sind ein willkommener Schritt nach vorne (beziehungsweise zurück – in Far Cry 4 gab's die ja schon). Jetzt kommt es halt auf das Spielgefühl an. Wenn auch Far Cry 6 wieder auf den altbekannten Loop aus Aussichtspunkten, einer riesigen Karte mit abzuklappernden Missionsmarkern und schlapper Schießbuden-Action mit dummen KI-Gegnern setzt, bringt auch die noch so tollste Inszenierung nichts. Wir warten also gespannt auf den Gameplay-Reveal.


Genre: Action
Entwickler: People Can Fly
Hersteller: Square Enix
Termin: Winter 2020

Bilder: Medienagentur plassma

Outriders

Die Bulletstorm-Macher rüsten auf: Der Loot-Shooter Outriders bietet jede Menge Knarren, Anomalie-Talente und fiese Feinde. Wir konnten den Koop-Shooter erneut anspielen und erklären, wieso Outriders für Action-Freunde ein gefundenes Fressen sein könnte. **Von:** Olaf Bleich & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Mit saftigen Schießereien kennt sich das Team von People Can Fly aus. Mit Bulletstorm entwickelte das 2002 gegründete Studio vor etwa zehn Jahre das Spiel, das Duke Nukem Forever vielleicht immer sein wollte. In Zusammenarbeit mit Square Enix schraubt People Can Fly nun am Loot-Shooter Outriders und ließ uns nach dem Gameplay-Reveal erneut Hand an das Actionspiel legen. Nachdem man in früheren Sessions bereits den Prolog und die Anfangsphase präsentierte, schloss die aktuelle Anspielrunde an diese Geschehnisse an.

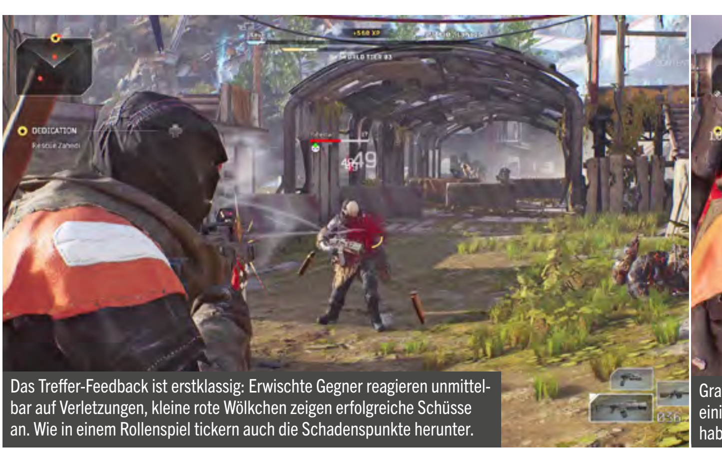
Das bedeutet: Wir starten in der feindlichen Spielwelt von Enoch. Die sogenannte Anomalie verwandelte diesen eigentlich als neue Heimat der Menschheit bestimmten Planeten in eine Hölle ohne Gesetze und Regeln. Das ideale Umfeld also für einen Loot-Shooter, den wir als namensgebender Outrider unsicher machen.

Mein Truck, mein Zuhause

Im Gegensatz zu etwa The Division 2 verzichtet Outriders auf eine offene Spielwelt. Stattdessen setzt People Can Fly auf größere Teilgebiete, in die wir mit Hilfe der Schnellreisefunktion springen. Als fahrbarer Untersatz dient dabei ein Lastwagen, den wir nach unseren Wünschen dekorieren dürfen. In dem stark im Fokus stehenden Drei-Spieler-Koop entsteht so ein kleiner Konvoi, mit dem wir von einer Location zu nächsten fahren. Erstmals konnten wir nun auch einen Blick auf die Individualisierungsoptionen unseres Lastwagens werfen. Wir verändern beispielsweise die vordere und die hintere Stoßstange, bestimmen die Farben unseres Vehikels und können sogar die Radkappen modifizieren. Für unseren Avatar legen wir im gleichen Menü übrigens Emotes fest und basteln uns ein eigenes Wappen, das schließlich beim Erobern von Kontroll- und Speicherpunkten zum Einsatz kommt. Weitere Bauteile für den Truck und die Spielfigur schalten wir später frei. Diese sind auch Teil der bereits angekündigten Deluxe Edition des Spiels.
Als Ansprechpartner dient übrigens der vor dem Lastwagen hockende und reichlich wortkarge Jakub. Wie er in die Story passt, ist bislang noch nicht bekannt.

Eine Schneise der Verwüstung

Zum Launch im Winter 2020 wird Outriders insgesamt vier Klassen. beinhalten. Doch People Can Fly hält die letzte weiter unter Verschluss, und so stehen in unserer


Das Treffer-Feedback ist erstklassig: Erwischte Gegner reagieren unmittelbar auf Verletzungen, kleine rote Wölkchen zeigen erfolgreiche Schüsse an. Wie in einem Rollenspiel tickern auch die Schadenspunkte herunter.


Grafisch bietet Outriders hübsche Effekte: Nachdem wir einige Breacher-Soldaten mit der Feuerfontäne attackiert haben, explodieren sie formschön in tausend Einzelteile.

Hands-on-Session Pyromancer, Trickster und Devastator zur Auswahl. Wir entscheiden uns für Letzteren. Der Devastator ist der Tank im Ensemble; mit ihm springen wir mitten ins Getümmel. Das Spiel koppelt seine Lebensenergie an den von ihm ausgeteilten Schaden. Obwohl Outriders ein an die Gears-of-War-Reihe erinnerndes Deckungssystem besitzt, nützt es daher herzlich wenig, sich hinter einem Mäuerchen zu verschanzen. Stattdessen zwingt uns das Spiel sofort in die Offensive. Im Falle des Devastators greifen wir mit heftigen Erd-Attacken an. Beispielsweise verschießen wir Speere aus dem Boden oder fliegen kurz in die Luft, um dann wie ein Komet auf unsere Feinde niederzuprasseln. Die anrückenden Schurken zerplatzen dann zu jeder Menge Polygon-Gulasch. Outriders ist keine sterile Schießbude, sondern dreckig und brutal. Aber auch das besitzt bekanntermaßen seinen Charme.


Nein, wir bitten hier nicht um Gnade oder kapitulieren. Mit dem Talent „Kugeln reflektieren" sammeln wir zunächst Geschosse und schleudern sie im Anschluss auf die Schützen zurück.

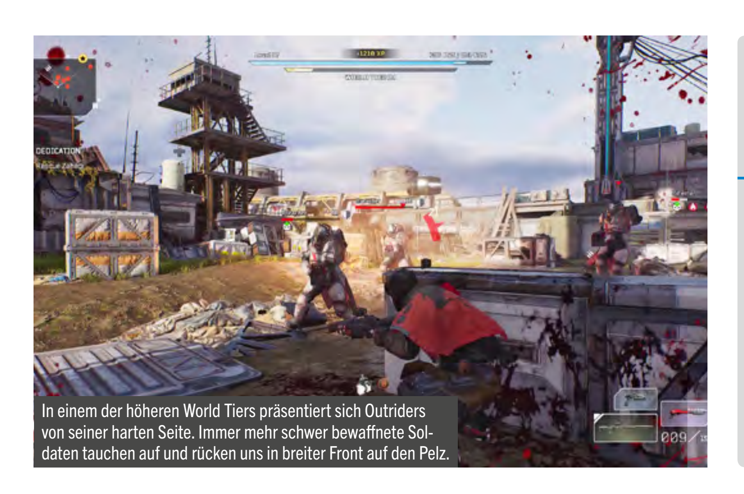
Jede Klasse verfügt über acht Spezialfertigkeiten. Der von uns ebenfalls ausprobierte Pyromancer bezieht seine Energie aus brennenden Gegnern und blendet diese etwa mit Aschewolken oder verschießt glühende Kugeln. Diese Angriffe aktiviert ihr über ein handelsübliches Erfahrungssystem. Allerdings rüstet ihr lediglich drei dieser Aktionen gleichzeitig aus. Ihr müsst euch also entscheiden – und das wiederum hat Einfluss auf euren Spielstil und eure Strategie innerhalb der Gefechte. Gerade im Drei-Spieler-Koop ergänzen sich die Fähigkeiten erstklassig. Und je besser ihr diese miteinander kombiniert, desto schöner die Science-Fiction-Schlachtplatte.

Damit die ganze Angelegenheit aber nicht zu einfach wird, besitzt Outriders insgesamt 15 als „World Tiers" bezeichnete Schwierigkeitsgrade. Diese schaltet ihr ebenfalls im Spielverlauf frei. In unserer Anspielrunde starteten wir auf der vergleichsweise zahmen zweiten Stufe und probierten uns im erneuten Durchlauf am vierten World Tier. Und siehe da: Wo wir zuvor mit unseren Widersachern noch den Boden aufwischten, mussten wir nun plötzlich den Rückzug antreten und uns Strategien zurechtlegen.

Skills und Kanonen

Erwartet von Outriders keine Rätsel oder andere Spielelemente, hier steht eindeutig der Actionspaß im Vordergrund. Der von uns angespielte Abschnitt führt uns in die „First City". Diese erste Stadt sollte eigentlich das Prunkstück der Kolonialisierung Enochs werden. Doch seitdem die Anomalie tobt, herrschen dort Gewalt und Hass. Wir suchen einen Wissenschaftler namens Zahedi, der dort von der Outlaw-Gruppierung der Insurgents festgehalten wird.

Im Klartext allerdings schlagen wir uns durch einen linearen Level-Strang voller immer stärker werdender Feinde. Mit der mutierten Tierwelt bekommen wir es an dieser Stelle allerdings noch nicht zu tun, sondern nur mit humanoiden Kontrahenten wie beispielsweise dem sogenannten Ironclad. Diese riesenhafte Gestalt trägt eine schwere Rüstung und attackiert uns mit einem nicht minder gefährlichen Maschinengewehr. Deutlich stärker ist der „Cremator", der uns auf kurze Distanz mit dem Flammenwerfer und auf Entfernung mit dem Mörser beharkt. Zum Abschluss taucht der Juggernaut auf. Dieser mit einem Totenkopfhelm gerüstete Riese warpt sich im höheren Schwierigkeitsgrad über das Schlachtfeld und greift zu Laser-Fallen sowie anderen Hilfsmitteln. Immerhin entdecken wir in der „First City" auch noch einen Nebenauftrag. In einem verlassenen Kraftwerk müssen wir Artefakte bergen und diese im Anschluss bei einer gewissen Madame Beauvoir verhökern. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto hinterlistiger und zahlreicher auch die Gegner. Im Koop-Modus legt Outriders noch mal eine Schippe drauf, schließlich skaliert das Spiel mit. Das soll auf der einen Seite das Teamwork fördern, aber auch für die notwendigen Herausforderungen sorgen. Damit ihr gegen die Horden von Monstern, Mutanten und anderen Schauergestalten eine Chance habt, rüstet ihr euer Arsenal mit immer mächtigeren Kanonen auf. Neben den Spezialaktionen wartet Outriders auch mit üppigen Fähigkeiten-Bäumen auf. Zu Beginn verbessert ihr so grundsätzliche Eigenschaften eures Avatars wie etwa Gesundheit, Schild oder Abklingzeiten der Anomalie-Attacken – später aber spezialisiert ihr euch immer stärker. Beispielsweise rüsten wir mit dem Devastator seismische Attacken auf. Auf diese Weise erlaubt Outriders ein gewisses Maß an Charakteroptimierung, was ja gerade für das Endgame von entscheidender Wichtigkeit sein kann. ❑

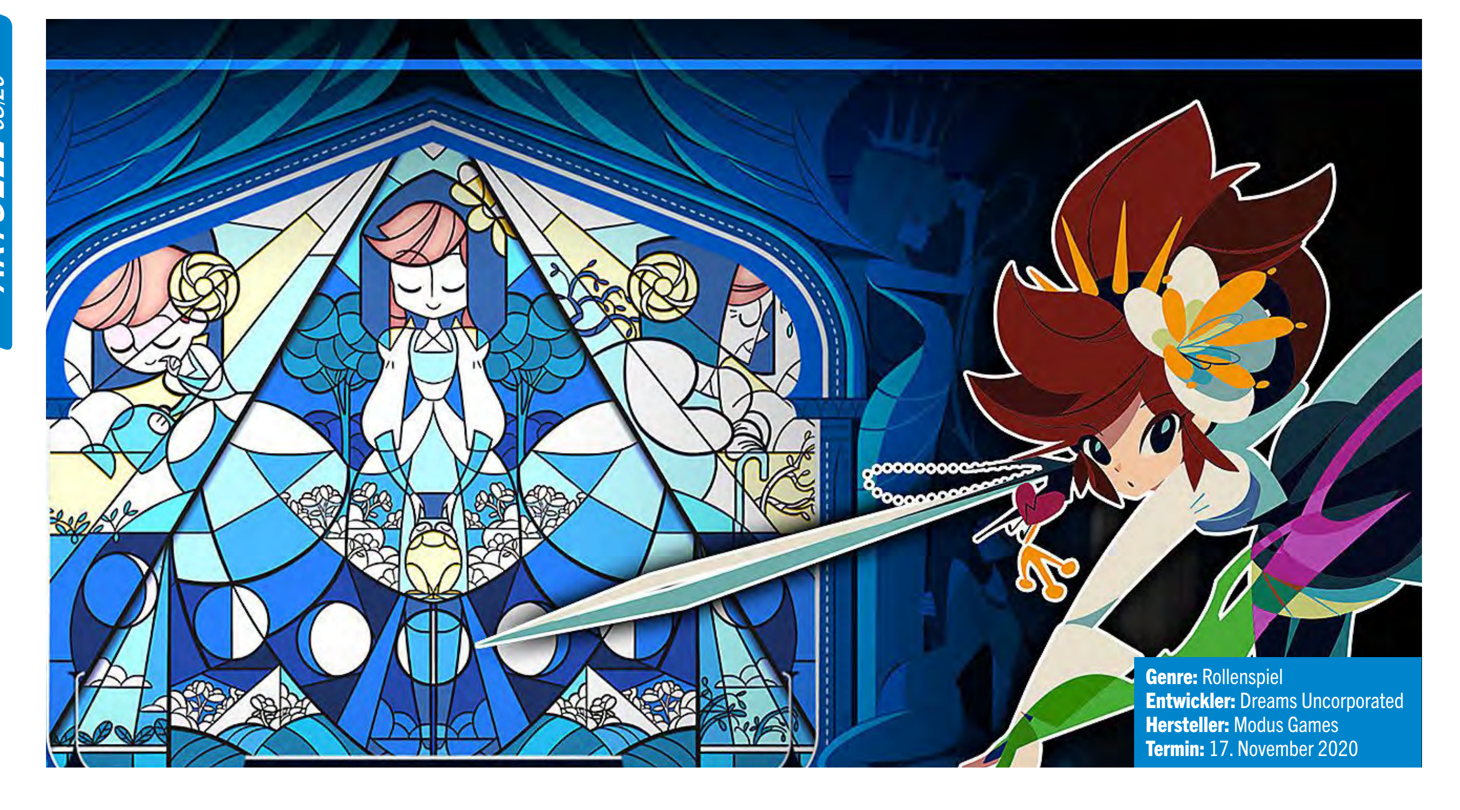

In einem der höheren World Tiers präsentiert sich Outriders von seiner harten Seite. Immer mehr schwer bewaffnete Soldaten tauchen auf und rücken uns in breiter Front auf den Pelz.

OLAF MEINT



„Dauerballerei mit jeder Menge Anomalie-Talenten"

Knallhart, geradlinig, unterhaltsam – Outriders bleibt auch in der nächsten Anspielrunde seiner Linie treu. Während ich mir in anderen Spielen Sorgen um Gadgets und Lebensenergie machen muss, ermutigt mich People Can Flys Loot-Shooter zu einer offensiven Spielweise. Kurze Abklingzeiten der Talente und mächtige Waffen verwandeln mich in eine Zerstörungsmaschine – ganz im Stile des Devastators. Saftige Nahkampfattacken und gelungenes Waffen-Feedback runden den kurzweiligen Spielspaß ab. Allerdings zweifle ich derzeit noch am Endgame von Outriders. Schließlich erweist sich das Missionsdesign als allzu linear, und abseits der knackigen Action gab es bislang wenig Originelles zu vermelden. Und genau deshalb bin ich gespannt auf weitere, längere Sessions mit Outriders. Denn das Potenzial für einen Hit ist auf alle Fälle klar erkennbar.



Genre: Rollenspiel
Entwickler: Dreams Uncorporated
Hersteller: Modus Games
Termin: 17. November 2020

Cris **Tales**

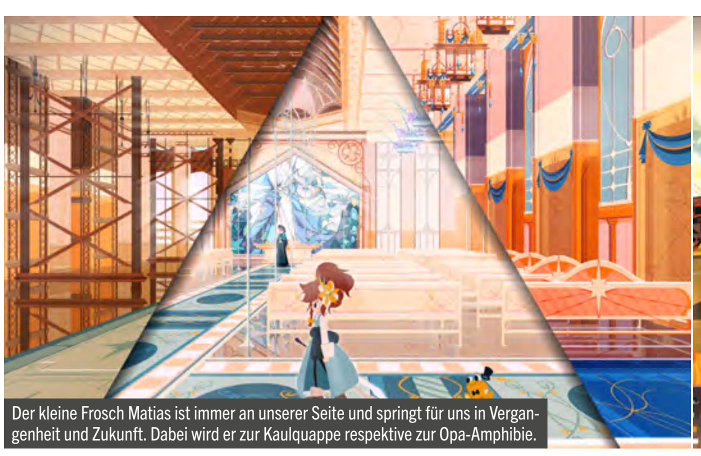
Von: Lukas Schmid

Cris Tales vereint althergebrachte Japano-Rollenspiel-Tugenden mit einem spannenden Zeitreise-Feature und anderen interessanten Ideen.

Zeitreisen in Videospielen gibt es wohl ähnlich lange wie das Medium selbst. Kein Wunder, die Idee, die Gegenwart zu verlassen und zu sehen, was in der Zukunft passiert oder zurückzureisen und den Verlauf der Geschichte zu beeinflussen, fasziniert den Menschen ja schon seit Ewigkeiten. Allzu kreativ umgesetzt ist der Vorgang in Spielen dann aber selten, man reist halt zurück oder vorwärts und agiert dann auf der entsprechenden Zeitebene. Cris Tales geht einen etwas anderen Weg. Auch hier verfügen wir über die Macht, den Verlauf der Zeit zu manipulieren. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft finden hier aber gleichzeitig statt und alle unsere Entscheidungen und Veränderungen wirken sich direkt aus. Klingt vielversprechend und ist es auch, wie wir angesichts einer Live-Demo, welche die Entwickler uns vorspielten, und beim anschließenden Gespräch mit den Machern selbst feststellen konnten. Teile des Spiels, die wir zu Gesicht bekamen, wurden bereits im Rahmen eines Gameplay-Videos anlässlich der Enthüllung von Cris Tales während der E3 2019 gezeigt. Auch eine über die diversen Downloadstores verfügbare Demo mit anderem Inhalt verschaffte interessierten Fans damals einen ersten Eindruck von dem Spiel. Schon damals blickten wir in einer E3-Vorschau auf den Titel. Nun bekamen wir aber neue Abschnitte zu sehen, zudem hat sich das Abenteuer seit dem vergangenen Sommer natürlich weiterentwickelt.

Es muss nicht immer Japan sein

Worum geht's? Wir schlüpfen in die Gestalt der Heldin Crisbell, ihres Zeichens Zeitmagierin in einem Fantasy-Königreich. Um ihre Heimat ist es nicht gut bestellt, denn die fiese Zeitkaiserin hat es auf die Macht über die gesamte Welt abgesehen, was wir natürlich nicht geschehen lassen können, weswegen wir uns ihr mit einer illustren Gruppe an Mitstreitern in den Weg stellen. Klingt nach einem typischen JRPG-Plot und ist es auch. Obwohl von einem kolumbianischen Team entwickelt, ist Cris Tales ganz offiziell eine Liebeserklärung an alte und neuere Rollenspiele aus Fernost, etwa an Final Fantasy 6 und Chrono Trigger, aber zum Beispiel auch an Bravely Default und Persona 5. Soll heißen: Uns erwarten eine Oberwelt, von der aus wir zu verschiedenen Städten und linearen Arealen gelangen, Zufallskämpfe, die uns



Der kleine Frosch Matias ist immer an unserer Seite und springt für uns in Vergangenheit und Zukunft. Dabei wird er zur Kaulquappe respektive zur Opa-Amphibie.

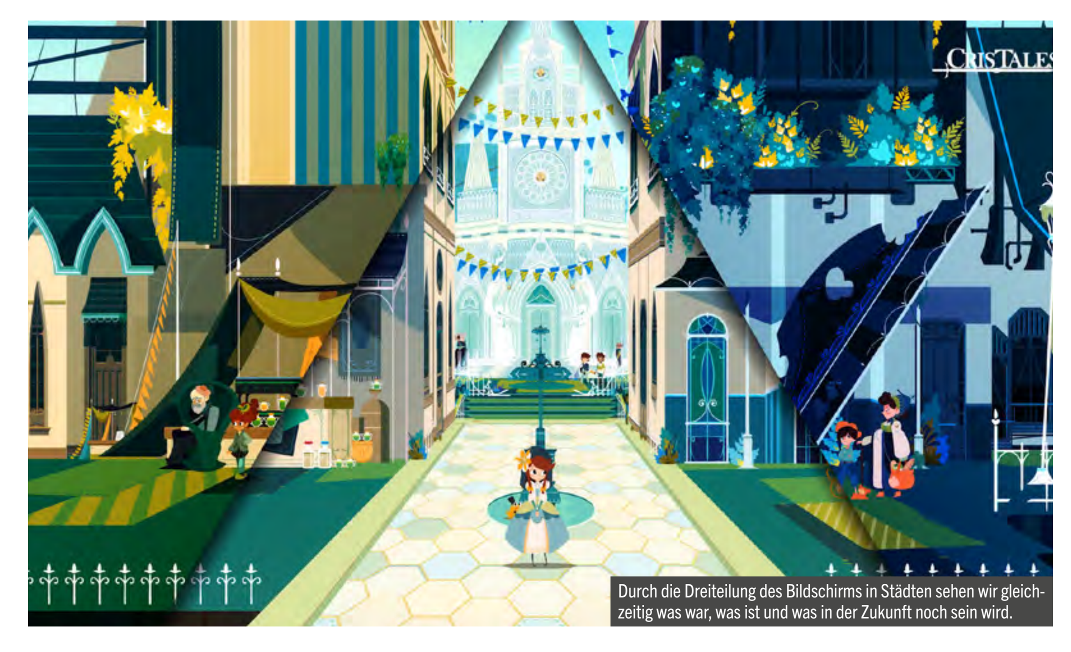


Das rundenbasierte Kampfsystem funktioniert prinzipiell sehr klassisch. Crisbells Zeitmanipulationsfähigkeiten verleihen ihm aber jede Menge zusätzlichen Pepp.

in rundenbasierte Auseinandersetzungen schicken, und Micromanagement mit Blick auf unsere Ausrüstung und Items.

Die Zeiten ändern sich

Wodurch sich Cris Tales aber absetzt, ist eben das Zeitreisefeature. Sind wir in Dörfern und anderen Gebieten unterwegs, in denen wir anstatt auf Feinde auf NPCs treffen, so wird der Bildschirm dreigeteilt dargestellt. Wir befinden uns in der Mitte, in der Gegenwart, links sehen wir die Vergangenheit und rechts die Zukunft. Mit Hilfe von Matias, eines kleinen Frosches, der uns begleitet, können wir auch direkt in die neben uns liegenden Zeitlinien springen und zum Beispiel Gegenstände in die Gegenwart stibitzen oder Dinge verändern. Süß: Geht es in die Vergangenheit, so wird Matias zur Kaulquappe, in der Zukunft sehen wir ihn als alten, leicht moppeligen Frosch. Unsere Taten haben massive Auswirkungen, sowohl in der Hauptstory als auch in den laut Entwicklern zahlreichen und umfangreichen Nebenquests. Durch unser Eingreifen können Städte untergehen oder florieren, Menschen leben oder sterben und sich Beziehungen unter Figuren drastisch verändern, alles in Echtzeit, sodass wir die Auswirkungen unseres Handelns direkt sehen. Eine spannende Idee, die mit großen Herausforderungen für die Macher einhergegangen ist. Sie mussten die Städte nicht nur jeweils dreimal gestalten, sondern auch in mehreren Zuständen. Ausgehend davon, welche Entscheidungen wir getroffen haben, können etwa Häuser heruntergekommen oder neu renoviert sein, ganze Bereiche geflutet und mehr, und diese Dinge beeinflussen sich wiederum untereinander. Im Gespräch meinten die Entwickler, dass viele Elemente deswegen in bis zu 30 verschiedenen Variationen gestaltet werden mussten.



Durch die Dreiteilung des Bildschirms in Städten sehen wir gleichzeitig was war, was ist und was in der Zukunft noch sein wird.

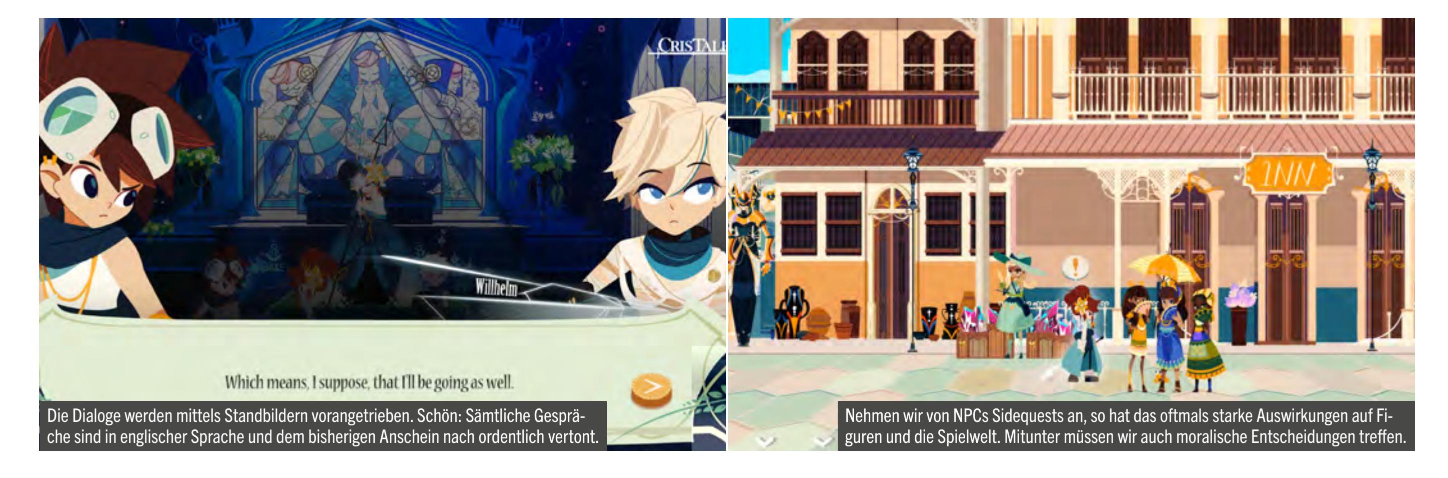
Tut morgen erst richtig weh

Auf der Oberwelt und in den Feindesgebieten fällt die Darstellung der Zeitebenen weg, in den Gefechten kommt sie aber wiederum zum Tragen. Wir stehen in der Mitte des Bildschirms, unsere Feinde positionieren sich links und rechts von uns. Drei Mitglieder unserer siebenköpfigen Party auf einmal können an einer Schlacht teilnehmen. Crisbell kann analog zum System aus den Städten links einen Zeitriss in die Vergangenheit öffnen, rechts einen ebensolchen in die Zukunft und Gegner an den entsprechenden Stellen dadurch beeinflussen. Eine in der Gegenwart furchteinflößende Kreatur mag in der Vergangenheit nur ein vergleichsweise harmloser Jüngling sein, in der Zukunft ein wehrloser Greis. Genauso können manche Widersacher durch einen Zeitwechsel aber natürlich auch massiv an Gefährlichkeit gewinnen. Wann Crisbell ihre Kräfte nutzt und wann nicht, ist der Schlüssel zum Erfolg. Darüber hinaus können wir Attacken und Aktionen unserer Mitstreiter durch das Zeitreisefeature beeinflussen. So kann es sehr effektiv sein, einen Feuerball auf einen Feind zu werfen, sodass dieser in Flammen steht. Schicken wir den armen Kerl anschließend in die Zukunft, so brennt er quasi über viele Jahre hinweg und der ihm zugefügte Schaden maximiert sich.

Vom Klempner gelernt

Besonders in den Bosskämpfen, aber auch in den normalen Auseinandersetzungen wird dieses System fast zum Rätselspiel. Ein Endgegner mag über einen Eisenschild verfügen, der keinerlei Angriffe durchlässt. Also machen wir den Schild mit einem unserer Mitstreiter nass, schicken den Feind in die Zukunft und sehen, wie das Metall durch die Feuchtigkeit im Laufe der Jahre zersetzt wurde und keinen Schutz mehr bietet. An anderer Stelle befindet sich ein Roboterboss im der Vergangenheit noch in der Produktion, sodass wir seinen Arm angreifen können, da dieser noch nicht über einen schützenden Panzer verfügt. Das System verheißt viele interessante Ideen, ansonsten sind die Kämpfe aber eben bewusst sehr traditionell. Eine Leiste zeigt an, wer als nächster eine Aktion ausführen kann, wir greifen via Auswahlmenü auf Angriffe, Items und Co. zu und haben stets einen wachen Blick auf Lebensenergie und Magiepunkte. Zudem hat man die Möglichkeit, durch gut getimte Knöpfchendrückereien besonders stark zu attackieren respektive bei einem feindlichen Angriff Schaden abzuwenden oder zumindest zu minimieren. Das kennt man aktuell vor allem aus Paper Mario, die primäre Inspiration für das Feature war aber das erste Mario-Rollenspiel überhaupt, Mario RPG: Legend of the Seven Stars für das SNES.

Sogar noch mehr Mario-Inspiration hätten wir uns beim Erkunden der Spielwelt vorstellen können, welches größtenteils offenbar auf bloßes Herumgerenne hinausläuft, mit den obligatorischen Schatzkisten, die man findet, wenn man ein wenig vom Hauptpfad abweicht. Das ist völlig in Ordnung, aber halt auch nicht sonderlich interessant. Der



Die Dialoge werden mittels Standbildern vorangetrieben. Schön: Sämtliche Gespräche sind in englischer Sprache und dem bisherigen Anschein nach ordentlich vertont.

Nehmen wir von NPCs Sidequests an, so hat das oftmals starke Auswirkungen auf Figuren und die Spielwelt. Mitunter müssen wir auch moralische Entscheidungen treffen.

Der Grafikstil des Spiels ist definitiv einzigartig und vermittelt gerade durch die flachen Texturen einen interessanten Tiefeneffekt, wie man ihn ähnlich von Paper Mario kennt.

simple, handgezeichnete Stil des Abenteuers könnte unserer Meinung nach in Kombination mit leichten Platforming-Elementen gut funktionieren. In puncto Präsentation setzt Cris Tales ansonsten primär auf mit leicht animierten Standbildern umgesetzte Zwischensequenzen und Dialoge. Schön: Sämtliche Texte verfügen über englische Sprachausgabe, die zumindest dem bisherigen Eindruck nach kompetent klingt.

Potenzielles Indie-Highlight

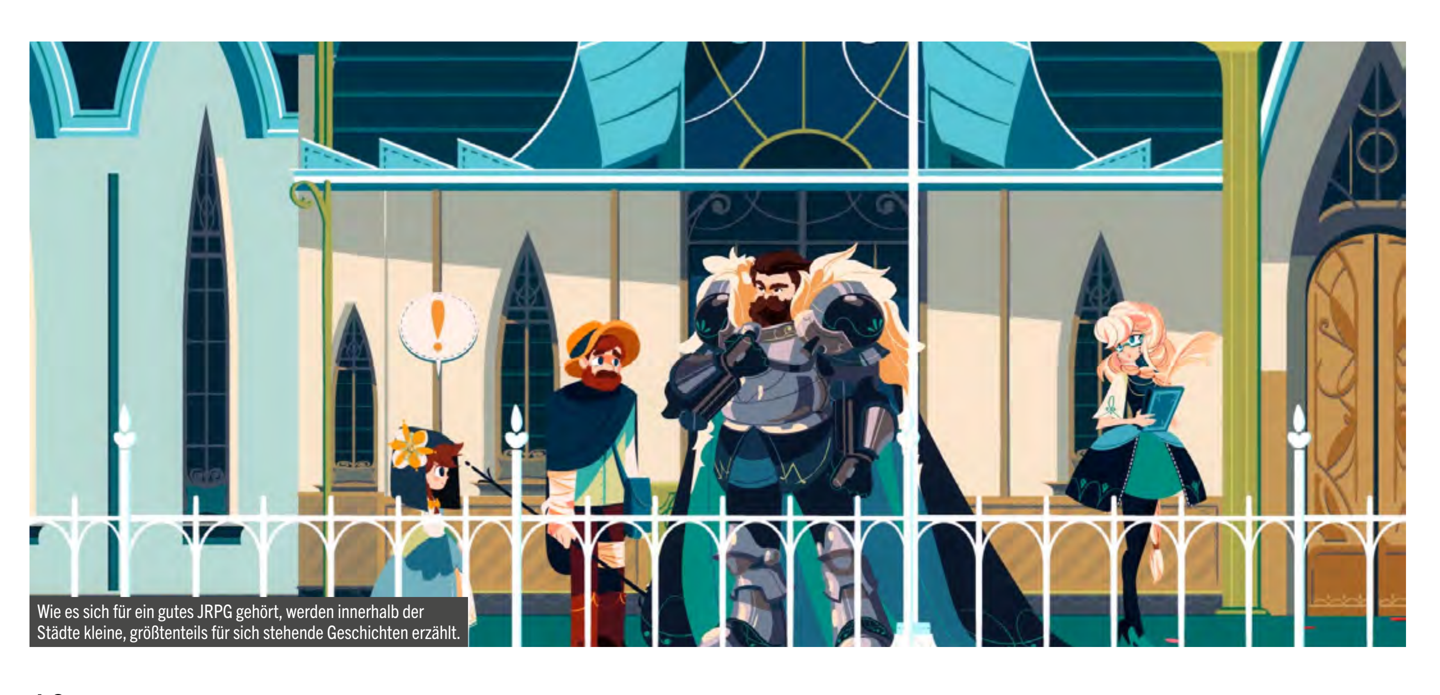
Etwa 20 Stunden soll es brauchen, um Cris Tales durchzuspielen, mehr, wenn man alles erledigen will. Das ist für ein Rollenspiel nicht gewaltig, im Zweifelsfall ist uns ein kurzes, gut gestaltetes Abenteuer aber freilich lieber als eines mit großem Umfang, welches künstlich in die Länge gezogen wurde. Nach allem, was bis bisher zu sehen bekommen haben, sind wir zuversichtlich, dass die Entwickler hier auf einem guten Weg sind, ein spannendes, liebevoll gemachtes Abenteuer mit eigener Identität und einer wirklich kreativen Zeitreise-Idee abzuliefern. ❑

LUKAS MEINT



„Spannende Grundidee, bewährte Elemente – das könnte was werden!"

Die Arbeit, welche in das Design und die Gestaltung der Figuren und Spielwelt geflossen sind, ist offensichtlich. Wie die Entwickler sagen, mussten viele Gebiete ja mehrere dutzend Male in verschiedenen Varianten gestaltet werden, um alle Zeitreise-Eventualitäten abzubilden. Trotzdem holt mich persönlich der Grafikstil von Cris Tales einfach nicht ab. Davon mal abgesehen, gefällt mir aber sehr gut, was ich sehe. Das Zeitreisefeature mit der gleichzeitigen Darstellung dreier Realitätsebenen habe ich so noch in keinem Spiel gesehen und was die Entwickler damit anstellen, wirkt kreativ und durchdacht. Die eigentlich sehr klassischen, rundenbasierten Auseinandersetzung etwa dürften dadurch einen ganz einzigartigen Touch erhalten. Ich bin auf jeden Fall gespannt und freue mich auf das Zeitreise-Abenteuer!



Wie es sich für ein gutes JRPG gehört, werden innerhalb der Städte kleine, größtenteils für sich stehende Geschichten erzählt.

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!



PC Games gibt es in allen Variationen.

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr einfach mal ein anderes Magazin ausprobieren?

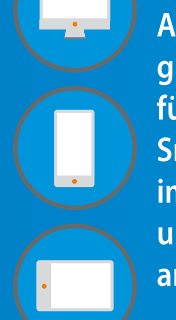












Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, im Browser und klassisch am Kiosk.

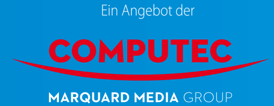
shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.





Ein Angebot der



Die Bosse in Othercide stellen eine extrem schwierige Hürde dar. An den Kämpfen wird man erst etliche Male scheitern müssen, bis man stark genug ist, sie zu bezwingen.

Genre: Taktikspiel
Entwickler: Lightbulb Crew
Hersteller: Focus Home Interactive
Termin: 28. Juli 2020

Othercide

Von: Aleksandar Mitrevski & Lukas Schmid

Othercide verspricht bockschwere Taktik-Action im Stile von XCOM. Wir konnten nun durch die ersten Kapitel des Titels durchsterben.

Das ist das Dark Souls unter den [hier irgendein beliebiges Genre einfügen]-Spielen – dieser Satz löst bei vielen Spielern mittlerweile ein stechendes Gefühl im Kopf aus, wie es sonst nur der morgendlich immer wiederkehrende Wecker-Klingelton schafft. Nicht wegen fehlender Qualität, die Spiele aus dem Hause From Software sind allesamt überragend. Sobald aber ein anderes Spiel einen gewissen Schwierigkeitsgrad überschreitet, wird ihm mit dem Dark-Souls-Vergleich indirekt die Originalität abgesprochen. Das wird einem Titel wie Othercide aber in keinster Weise gerecht.

Das Taktikspiel des französisch-schwedischen Studios Lightbulb Crew ist zwar schwer, bedient sich aber ansonsten an keiner weiteren Eigenschaft der Souls-Spiele. Das Gameplay erinnert vielmehr stark an die XCOM-Reihe. Wer sich mit den aktuelleren Teilen von Firaxis beschäftigt hat, wird vor allem bezüglich der Kämpfe und der Missionsstruktur Parallelen erkennen können.

Ansonsten steckt Othercide voller kreativer Ideen, allem voran bei der Geschichte und der Verwendung des Scheiterns als Grundgerüst der Spielerfahrung. Was zusätzlich noch in diesem einzigartigen Titel steckt, und ob der Frustlevel bei dem hohen Schwierigkeitsgrad die 9000er-Marke überschreitet, erfahrt ihr in dieser Hands-on-Preview, für die wir einige Zeit in das Abenteuer hineinspielen durften.

Ein großes Fragezeichen

Schon als das erste Material zu Othercide gezeigt wurde, stachen das mysteriöse Setting und das sehr anspruchsvolle Art-Design positiv hervor. Die horrorhaften Monster und fleischigen Abnormitäten sorgen auch in der Anspiel-Version für eine alptraumhafte Atmosphäre und erinnern



Mit bis zu drei Squadmitgliedern könnt ihr die verschiedenen Synapsen in Angriff nehmen. Ein ausgeglichenes Team bringt euch dabei die meisten taktischen Herangehensweisen.



Im „Tiefsten Inneren“ können Töchter geopfert werden, um verletzte Mitstreiterinnen zu heilen. Das gestaltet sich aber als sehr umständlich, da die Töchter den gleichen Level haben müssen.


Auf den Schlachtfeldern habt ihr dank der Zeitleiste immer einen guten Überblick über das Geschehen. Bloß die schiere Überzahl an Gegnern macht die Missionen eher zu einem Krampf.



Die Kapitel finden im Rahmen mehrerer Tage statt. Voranschreiten könnt ihr erst, sobald ihr mindestens eine Synapse erledigt habt. Am Ende wartet dann nur noch der Bosskampf auf euch.

stark an die Werke Lovecrafts. Vermischt werden diese mit einem eher Anime-ähnlichen Stil bei den spielbaren Charakteren, den sogenannten Töchtern. Diese sorgen auch für den einzigen Kontrast in dem ansonsten völlig in schwarzweiß gehaltenen Othercide. Die rote Erscheinung der Figuren, die bunten Angriffe sowie die Bluteffekte erzeugen eine Diskrepanz, die sehr viel zur Einzigartigkeit der Atmosphäre beiträgt.

Das Meiste davon stammt aus der Feder des leitenden Art Directors, Alexandre Chaudret. In einem Interview erklärte er, dass er bei der Gestaltung der Spielwelt und der Charaktere maßgeblich von seinen Erfahrungen als Jugendlicher beeinflusst wurde. Eine seltene Krankheit habe ihn damals fast bewegungsunfähig gemacht, so Chaudret, und genau dieses Gefühl der Verzweiflung würde sich auch in der Welt und den Charakteren von Othercide widerspiegeln.

Zur Story von Othercide lässt sich durch bewusst zurückgehaltene Informationen wenig sagen. In den ersten Kapiteln wirft die Geschichte zumindest mit vielen Konzepten und Begriffen um sich: Die rote Mutter, das Kind, die Anderen; ein vermeintlicher Kampf zwischen Gut und Böse, eine Front, welche die Welt zerstören will und eine andere, die sie beschützt. Der kryptische Ansatz der Erzählung ist aber durchaus auch ein Motivationsfaktor.

Mütter, versteckt eure Töchter!

Das rundenbasierte Gameplay von Othercide ist an der Oberfläche relativ simpel gehalten, bietet jedoch viele taktische Herangehensweisen. Mit bis zu drei Töchtern, unseren exklusiv weiblichen Spielfiguren, stürzen wir uns in die Gefechte. Diese kommen dabei in drei verschiedenen Klassen: Offensive Klingenkämpferinnen, fernkämpfende Seelenschützinnen und standhafte Schildträgerinnen. Jede Klasse hat dabei ihren Nutzen auf dem Schlachtfeld. Schildträgerinnen können mit einem Shield-Bash zum Beispiel Distanzen gut überbrücken und Gegner betäuben, während Klingenkämpferinnen hohen Flächenschaden anrichten. Aktionen und Bewegungen kosten eure Spielfiguren Aktionspunkte. Zu Beginn des Zuges stehen dabei 100 Punkte zur Verfügung.

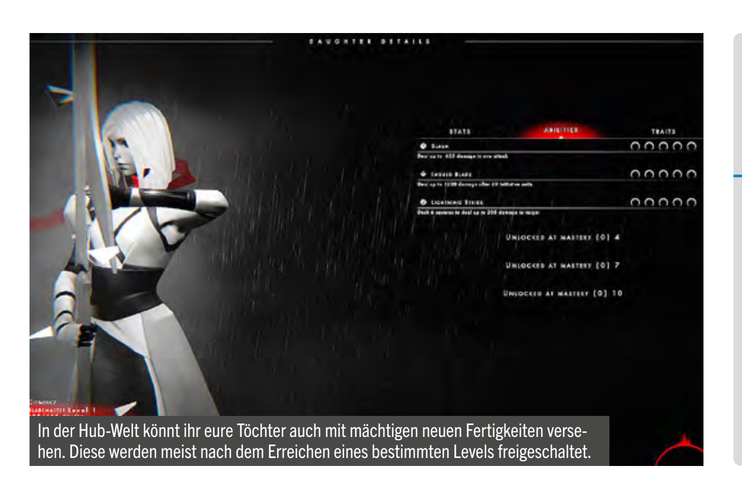
Die Kämpfe laufen im Rahmen eines dynamischen Zeitleisten-Systems ab. Dieses bietet eine gute Übersicht über das Kampfgeschehen. Verrutscht eine Figur durch die Veränderung des Initiativewerts zum Beispiel auf der Leiste, ist dies immer sehr gut zu erkennen.

Außerhalb der Kämpfe befindet ihr euch in einer Art Hub-Welt. Von dort aus könnt ihr Kämpfe, genannt Synapsen, wie etwa Jagd- und Rettungsmissionen, starten. Für den erfolgreichen Abschluss erhaltet ihr Blutfragmente und Wiederbelebungstoken. Diese können im sogenannten „Tiefsten Inneren“ benutzt werden, um gefallene Töchter am Friedhof wiederzubeleben oder neue im Gebärbecken auszukeimen (ja ihr habt richtig gelesen, auskeimen). Nach erfolgreichen Level-ups können die Töchter hier auch mit neuen Fähigkeiten ausgerüstet werden. Sollten eure Töchter während der Kämpfe zu viel Schaden genommen haben, können sie über ein Opfer geheilt werden. Dies ist jedoch eher umständlich, da die geopferte Tochter den gleichen Level haben muss. Das ist zu Beginn des Playthroughs nur schwer umzusetzen.

Auf ein Neues!

Die verschiedenen Kapitel werden in Othercide als Ären bezeichnet. Hier habt ihr jeweils sieben Tage Zeit, den Boss zu besiegen. Auf der Leiste könnt ihr nur voranschreiten, sobald ihr mindestens eine Synapse bezwungen habt. Am letzten Tag muss man sich dem Boss stellen und hat keine Möglichkeit mehr, andere Aufgaben zu erledigen. Der Clou hierbei ist aber: Der Endgegner ist für euch unbesiegbar. Also wirklich. Spätestens, sobald man diesen erreicht, ist euer Abenteuer vorbei. Passiert das, wird der Fortschritt in der Ära zurückgesetzt. Das ist in Othercide aber auch so vorgesehen, denn eure Ressourcen und der Levelfortschritt der gefallenen Töchter werden in die sogenannte nächste Evokation mitgenommen. Dort können die Figuren dann notfalls wiederbelebt werden. Das bedeutet aber konkret: nach jedem Scheitern müsst ihr das Kapitel von vorne beginnen.

Dieses Konzept ist zwar einzigartig, kann aber schnell für Frustmomente sorgen. Die Kämpfe fühlen sich teilweise extrem unfair an, da man so gut wie immer total übermannt wird und die Gegner immensen Schaden anrichten können. Hier läuft Othercide auch sehr schnell Gefahr auf, repetitiv zu werden. Das Durchspielen des immergleichen Kapitels könnte für viele Spieler abschreckend wirken. Ob sich am Balancing noch was ändert und was uns an weiteren Spielelementen noch erwartet, erfahren wir, wenn es am 28. Juli für PC, PS4 und XBO erscheint. ❑


In der Hub-Welt könnt ihr eure Töchter auch mit mächtigen neuen Fertigkeiten versehen. Diese werden meist nach dem Erreichen eines bestimmten Levels freigeschaltet.

ALEKSANDAR MEINT



„Einzigartiges Setting, gutes Gameplay, der Schwierigkeitsgrad aber birgt Frustpotential.“

Ich liebe herausfordernde Spiele. Die Soulsborne-Titel, Cuphead oder Hollow Knight zum Beispiel gehören zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Deswegen fällt es mir umso schwerer zu sagen: Othercide ist mir in seinem jetzigen Zustand einfach zu schwer. Oder vielleicht auch nur zu frustrierend. Das Konzept des Scheiterns und des Wiederholens ist zwar gut in die Erzählung eingebunden worden, beißt sich aber dafür mit dem Spielspaß. Ansonsten ist der Indie-Titel aber überaus gelungen. Das Setting und die Story, die taktischen Kämpfe sowie die Hub-Welt geben dem Spiel sein ganz eigenes Flair. Wenn die Entwickler von Lightbulb Crew es jetzt noch schaffen, das Spiel besser auszubalancieren, dann erwartet euch hier aber ein sehr taktischer Indie-Titel, den ihr nicht verpassen solltet!

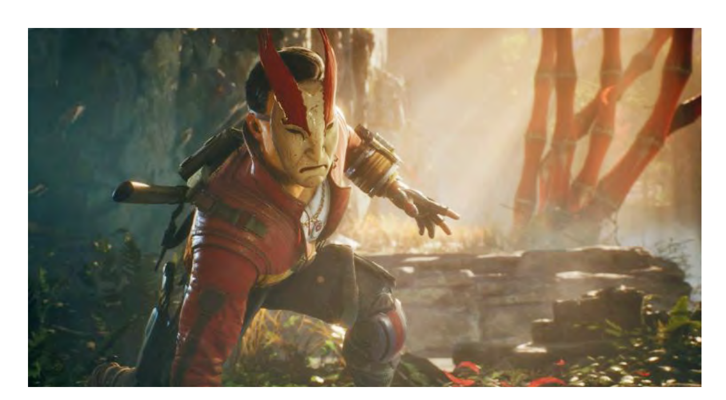
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

SHADOW WARRIOR 3

Devolver kündigt ein Sequel zur blutigen Reihe an

Publisher Devolver Digital hat einen neuen Ableger der Actionreihe Shadow Warrior angekündigt. Wie gewohnt wird es auch im Sequel ziemlich blutig und actionreich zur Sache gehen, aber auch eine anständige Prise Humor wird dabei nicht fehlen. Neben einem Teaser-Trailer wurde auch schon ein erster Gameplay-Trailer gezeigt, obwohl der Titel erst im nächsten Jahr erscheinen soll. Auch in Teil drei schlüpfen wir in die Rolle des ehemaligen Konzern-Shogun Lo Wang, der sich offenbar mit seinem Ex-Arbeitgeber und ehemaligen Erzfeind Orochi Zilla zusammentut. Die beiden begeben sich auf die gefährliche Jagd nach einem uralten Drachen, den sie unabsichtlich aus seinem Gefängnis befreit haben. Lo Wang erkundet folglich die Welt, um sie noch einmal vor der Apokalypse zu retten. Neben seinem Katana stehen ihm dabei diverse Feuerwaffen zur Verfügung, um die dämonischen Horden aufzuhalten. Zudem können wir auf einige Bewegungstechniken wie Luftsprünge, Wall-runs und Doppelsprünge sowie auf eine neue Enterhaken-Mechanik zurückgreifen. Auch gefährliche Vorrichtungen in den jeweiligen Arenen und Umgebungen sollen den Kämpfen mehr Tiefe verleihen. Darüber hinaus können wir spektakuläre Finishing Moves ausführen, durch welche wir die Kräfte besiegter Feinde auf andere Gegner zurückschleudern können. Erkunden werden wir in Shadow Warrior 3 ein mythisches, neofeudales Japan, das sowohl von der Magie als auch von der Technologie antiker Samurai durchdrungen ist. Jetzt ist dieses Land jedoch überrannt worden von Yokai, also Dämonen. Die düstere Geschichte soll durch witzige Oneliner des Protagonisten und durch den einen oder anderen Schlagabtausch zwischen Lo Wang und Zilla aufgelockert werden. Game Director Kuba Opon sagte bezüglich des Sequels: „Wir sind mehr als aufgeregt, den Shadow-Warrior-Fans eine völlig neue Erfahrung zu bieten und wir können es kaum erwarten, die neuen Features vorzustellen, die wir auf Lager haben. Aber wir vergessen nie die Wurzeln von Flying Wild Hog und wir hoffen, dass sich Shadow Warrior 3 für die Fans, die von Anfang an dabei waren, wie eine Heimkehr anfühlen wird.“ ❑



Info: www. devolverdigital.com/games/shadow-warrior-3

MAFIA: DEFINITIVE EDITION

Release-Termin verschiebt sich aufgrund der Corona-Pandemie

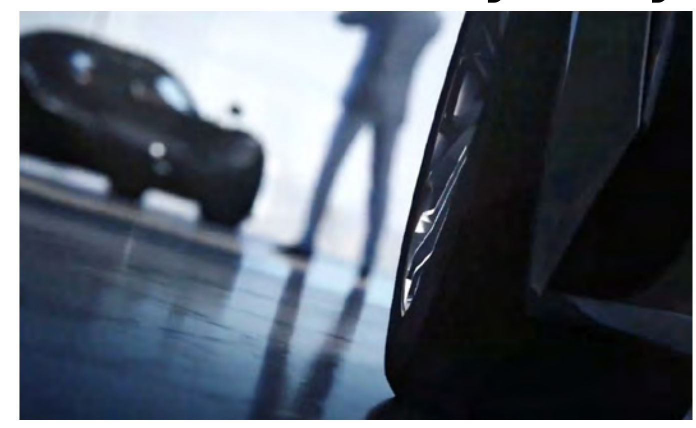
Hangar 13 und 2K Games haben die Verschiebung der Mafia: Definitive Edition bekanntgegeben. Eigentlich hätte das Remake des ersten Mafia-Teils bereits am 28. August erscheinen sollen. Wie das Team hinter Mafia kürzlich mitteilte, erscheint die Neuauflage nun erst am 25. September. Als Grund für die Verzögerung wurde, wie sollte es auch anders sein, die andauernde Corona-Pandemie genannt. Die Entwickler sagten diesbezüglich weiterhin: „Von Anfang an war das Spiel für uns ein Projekt aus Leidenschaft. Viele unserer Entwickler haben an der Entstehung des ursprünglichen Mafia mitgewirkt, und wir alle haben uns verpflichtet, eine aktualisierte Erfahrung zu schaffen, die dieses zeitlosen Klassikers würdig ist.“ Man wolle das Remake zum Besten machen, was es für alle Fans weltweit sein kann. ❑

Info: www.mafiagame.com/de-DE/mafia/



TEST DRIVE UNLIMITED: SOLAR CROWN

Neuer Racer offiziell angekündigt



Im Rahmen des Online-Events Nacon Connect am 07. Juli 2020 kündigte Publisher Nacon offiziell ein neues Test Drive an. Das Spiel mit dem Titel Test Drive Unlimited: Solar Crown soll, ähnlich wie die Vorgänger, eine frei befahrbare Welt und eine Vielzahl unterschiedlicher Autos bieten. Für die Entwicklung verantwortlich ist das Studio Kylotonn Racing, welches zuvor die Titel World Championship Rally und Isle of Man TT entwickelte. Im Fokus des Spiels soll ein Wettkampf namens Solar Crown stehen, in dem die Fahrer gegeneinander antreten. Um ein möglichst realistisches Fahrgefühl zu erzeugen, versprechen die Entwickler außerdem eine komplexe Physik-Engine. Details zum Release-Termin oder zu den anvisierten Plattformen sind indes noch nicht bekannt, auch der kurze Trailer zeigte noch nicht viel vom eigentlichen Inhalt. ❑

Info: www.twitter.com/testdrive

STAR WARS: SQUADRONS

Alle Infos zu Electronic Arts' neuem Weltraum-Shooter



Es dauert nicht mehr lange, dann können wir uns an Bord von X-Flüglern, TIE-Jägern und Co. in neue Weltraumschlachten stürzen. Star Wars: Squadrons erscheint am 02. Oktober 2020 für PC, PS4 und Xbox One, wobei der Titel Crossplay zwischen den Plattformen erlaubt. Auf dem PC und der Playstation kann man sich mittels VR-Brille auch hautnah in das Abenteuer stürzen. Ob auch Umsetzungen für die Next-Gen-Konsolen geplant sind, ist derzeit noch nicht bekannt.

Sowohl eine Kampagne für Einzelgänger als auch diverse Mehrspielermodi wird Squadrons zu bieten haben. In beiden Modi übernehmen wir die Kontrolle über einen Piloten des Imperiums oder der Neuen Republik. In der Story der Singleplayer-Kampagne geht es um den Kampf zwischen dem gefallenen Imperium in Form der Vanguard-Staffel und den ehemaligen Rebellen der Titan-Staffel. Wann wir uns für welche Seite auf den Pilotensitz schnallen, wird automatisch vom Spiel vorgegeben. In den Passagen auf Seiten des Imperiums schlüpfen wir in die Rolle der Pilotin Case Kassandora, fliegen wir für die Rebellen, dann spielen wir einen Mann namens Rao Highmoon.

Im Multiplayer hingegen erstellen wir uns einen eigenen Charakter, mit dem wir in rasanten 5-gegen-5-Luftkämpfen unser Können unter Beweis stellen. Während dieser Schlachten helfen uns besondere Waffensysteme, wie etwa Traktorstrahlen, Geschütze und Minen beim Erringen des Sieges. Im zweiten Modus, Flottenkämpfe, durchleben wir einen Wettkampf in drei unterschiedlichen Phasen. Zuerst treten wir alleine mit KI-Unterstützung oder erneut in Fünferteams in einem Luftkampf an, danach müssen wir zwei Großkampfschiffe entweder verteidigen oder zerstören, und zu guter Letzt gilt es, die Waffensysteme des feindlichen Flaggschiffs zu vernichten, um siegreich aus der Schlacht hervorzugehen. Hierbei soll es auch möglich sein, mit einer Art Stealth-Taktik gegen den Feind vorzugehen. Als Pilot müssen wir natürlich, egal, ob allein oder im Multiplayer, stets auf unsere Anzeigen achten. Werte wie die Laser-Restenergie, den Rüstungsstatus oder unsere Geschwindigkeit haben wir dank zahlreicher Cockpitanzeigen immer im Blick, wenngleich das bisherige Material noch nicht alle diese Elemente vollends erklärt.

Zur Verfügung stehen uns acht verschiedene Schiffe, die sich jeweils in ihrer Feuerkraft, ihrem Tempo und ihrer Widerstandskraft voneinander unterscheiden. Dabei handelt es sich um TIE-Jäger und X-Flügler, um den TIE-Abfangjäger und den A-Flügler, den TIE-Reaper und den U-Flügler sowie den TIE-Bomber und den Y-Flügler.

Außerdem scheint EA aus der Kritik an Battlefront 2 gelernt zu haben: Mikrotransaktionen soll es wohl nicht geben, alle 50 Upgrades für die Leistung unserer Schiffe sowie kosmetische Gegenstände können freigespielt werden. ❑

Info: www. ea.com/de-de/games/starwars/squadrons

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



PHILIPP SATTLER

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

„Der Microsoft Flight Simulator bringt mich bis auf Wolke 7!“

Genre: Flugsimulator
Entwickler: Asobo Studio
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 18. August 2020

Der Microsoft Flight Simulator hebt das komplette Genre der Flugsimulatoren auf ein komplett neues Level – sowohl in Bezug auf Realismus als auch was die Optik betrifft.

Wenn Microsoft am 18. August die Triebwerke des neuen Flight Simulators anwirft, werde ich schon auf meinem Pilotensitz im virtuellen Cockpit parat sitzen und sofort mit meinem Lieblingsflugzeug in Richtung Sonnenuntergang abheben. Als langjähriger Fan von Flugsimulatoren war es in der Vergangenheit immer etwas schwierig, anderen Menschen diese Leidenschaft verständlich zu machen. Denn weder war ein Flug in einem der aktuellen Simulatoren wie FSX oder X-Plane besonders actionreich, noch ein optischer Genuss. Von wirklich frühen Versionen wie dem Flight Simulator V1.0 oder den kampforientierten Spielen der Aces-Reihe ganz zu schweigen.

Der Flight Simulator verbindet aber jetzt endlich einen nochmal erhöhten Realitätsgrad mit einer Grafik, die ihresgleichen sucht. Oftmals lassen sich Szenen aus dem Simulator kaum von Fotografien unterscheiden. Zudem haben die Entwickler von Asobo eine virtuelle Welt erschaffen, die bis in die kleinsten Details ihrem realen Vorbild gleicht. Dazu kommt noch eine Flugzeugsteuerung, die nahezu eins zu eins aus den echten Modellen übernommen wurde. All das sorgt für ein unglaubliches Spielgefühl – die richtige Hardware und Peripherie vorausgesetzt. Kurz gesagt: Ab dem 18. August werde ich Stunden, Tage und Wochen in meinem virtuellen Cockpit verbringen und dabei meine Cessna 208 Grand Caravan mehrfach um den Erdball steuern. Dabei lasse ich nicht nur die Wolken unter mir zurück, sondern auch alle Menschen, die immer noch nicht verstehen, wie viel Spaß Flugsimulatoren machen.



Das Spiel nutzt riesige Mengen geografischer Daten von Microsofts Bing-Service, das soll unglaublich realistische Landschaften inklusive Städten ermöglichen.



FELIX SCHÜTZ

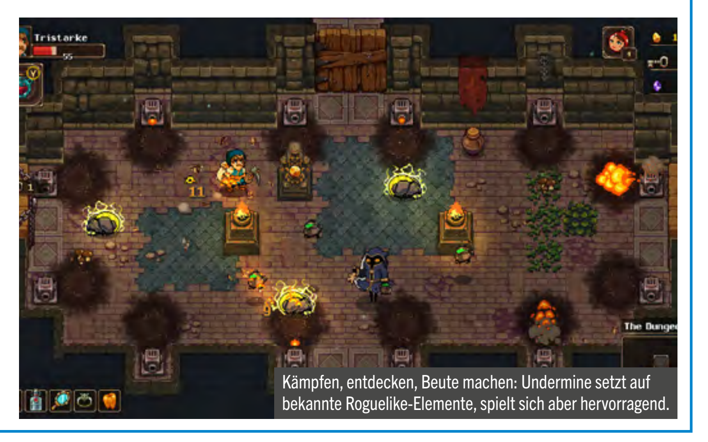
UNDERMINE

„Motivierender Zeitfresser für Roguelike-Fans und Beutejäger.“

Genre: Roguelike/Action-Adventure
Entwickler: Thorium
Hersteller: Thorium
Termin: 06. August 2020

Ein Roguelike jagt das nächste, Early-Access-Titel wohin man schaut – wer soll da noch durchblicken? Ich jedenfalls nicht. Zum Glück hab ich Undermine entdeckt, das sich gekonnt zwischen Binding of Isaac und Rogue Legacy einpendelt.

Fast 40 Stunden habe ich schon in Undermine versenkt, den Großteil der Inhalte kenne ich also schon. Mich überrascht das selbst ein wenig, denn das Konzept ist eigentlich alles andere als neu: Ich spiele einen unglücklichen Minenarbeiter, der gezwungen wird, einen zufallsgenerierten Dungeon zu erkunden. Ähnlich wie in Zelda oder Moonlighter erlebt man das Geschehen aus der Draufsicht, erforscht so das hübsch gepixelte Gewölbe, in dem sich zig Monster und Fallen, aber auch jede Menge Schätze, Upgrades und Secrets verbergen. Gekämpft wird nur mit einer Spitzhacke, die sich auch wie ein Bumerang schleudern lässt, außerdem hat man ein paar Bomben im Gepäck, mit denen sich brüchige Wände und Hindernisse wegsprengen lassen. Entscheidend sind die vielen sammelbaren Artefakte, die mir für den Run unterschiedlichste Spezialkräfte verleihen – das sorgt für Abwechslung und macht dank mächtiger Synergieeffekte einfach einen Riesenspaß. Außerdem darf ich praktisch überall Goldvorkommen abbauen. Die Reichtümer werden bei Händlern in dauerhafte Verbesserungen investiert: Mehr Panzerung und Lebenspunkte, zusätzliche Slots für Tränke, nützliche Begleiterwesen und vieles mehr lässt sich hier freischalten, dadurch wird man mit jedem Durchgang stärker und hat die Chance, endlich den nächsten Boss zu knacken, das nächste Stockwerk zu erreichen und noch mehr Beute einzustreichen. Undermine ist ein Jahr lang im Early Access gereift, die fertige Version soll am 06. August erscheinen. Wer sparen will, schlägt aber schon vorher zu: Die Early-Access-Fassung ist noch für schlanke 13 Euro zu bekommen.



Kämpfen, entdecken, Beute machen: Undermine setzt auf bekannte Roguelike-Elemente, spielt sich aber hervorragend.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Destroy All Humans! Genre: Action-Adventure Entwickler: Black Forest, Pandemic Hersteller: THQ Nordic Termin: 28. Juli 2020	**Horizon: Zero Dawn – Complete E.** Genre: Action-Rollenspiel Entwickler: Guerrilla Hersteller: Sony Termin: 07. August 2020	**Microsoft Flight Simulator** Genre: Flugsimulator Entwickler: Asobo Studio Hersteller: Xbox Game Studios Termin: 18. August 2020	**Marvel's Avengers** Genre: Action-Adventure Entwickler: Crystal Dynamics Hersteller: Square Enix Termin: 04. September 2020	**Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning** Genre: Action-Rollenspiel Entwickler: Kaiko/Big Huge Games Hersteller: THQ Nordic Termin: 08. September 2020
Grounded Genre: Action Entwickler: Obsidian Entertainment Hersteller: Microsoft Termin: 28. Juli 2020	**A Total War Saga: Troy** Genre: Strategie Entwickler: Creative Assembly Hersteller: Sega Termin: 13. August 2020	**Wasteland 3** Genre: Rollenspiel Entwickler: inXile Entertainment Hersteller: Deep Silver Termin: 28. August 2020	**Tony Hawk's Pro Skater 1+2** Genre: Sportspiel Entwickler: Vicarious Visions Hersteller: Activision Termin: 04. September 2020	**Mafia: Definitive Edition** Genre: Action Entwickler: Hangar 13 Hersteller: 2K Games Termin: 25. September 2020



PGA TOUR 2K21

„Endlich mal wieder ein gutes Golfspiel! Hier loch ich gerne ein."

Genre: Golfspiel
Entwickler: HB Studios
Hersteller: 2K Games
Termin: 21. August 2020

Als Fan vieler Sportspiele komme ich diesen Sommer und Herbst wieder auf meine Kosten. Madden NFL 21 steht in den Startlöchern und ab September darf ich meine Trail Blazers in NBA 2K21 zur Larry O'Brien Trophy führen. Obwohl ich mich für Football und Basketball mehr interessiere, freue ich mich aber mehr auf ein Golfspiel.

Ich verfolge den Golfsport nicht wirklich und kenne wahrscheinlich nicht mal alle Regeln, aber schon in jungen Jahren habe ich immer gerne Golfspiele gezockt. Erst Mario Golf und hinterher kam dann EAs Tiger-Woods-Reihe. Bei letztgenannten Spielen hab ich mich immer wie Bolle gefreut, wenn es Demos davon auf die Disc eines PS2-Magazins schafften, das ich damals las. Ich war schließlich jung und hatte nur wenig Geld, das ich für größere Spiele sparen musste, für die mich meine Freunde nicht schief ansahen, wenn sie die Hülle im Regal entdeckten. Als ich dann endlich vermögend war und zu meinem Guilty Pleasure stand, gab es plötzlich keine richtig guten Golf-Games mehr, nur einen eher nicht so guten Menschen namens Golfball Fischer, mit dem ich eher nicht spielen wollte. Nun aber erscheint mit PGA Tour 2K21 endlich wieder ein großes Golfspiel, denn HB Studio, die bereits die spielerisch echt guten Simulationen The Golf Club entwickelten, machen nun für Publisher 2K eben ein offizielles Spiel zur PGA Tour. Das bedeutet, dass der Titel nicht nur spielerisch liefert, sondern eben auch voll lizenziert ist. 12 bekannte Golfer und 15 echte Kurse sind enthalten. Man darf aber auch eigene Sportler und Plätze erstellen und auch ein Karrieremodus ist vorhanden. Das klingt echt verdammt gut und heutzutage ist mir auch wurscht, wenn ich für meine seltsamen Fetische schief angeguckt werde.


Heureka! Mit PGA Tour 2K21 erwartet uns wohl endlich wieder ein richtig gutes Golfspiel auf dem virtuellen Grün.

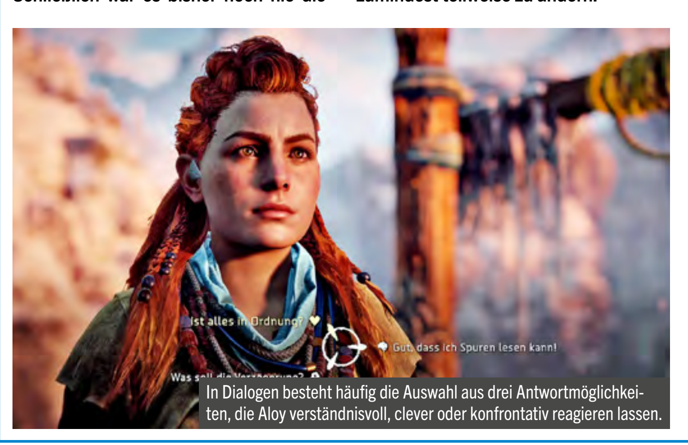


HORIZON: ZERO DAWN – COMPLETE EDITION

„Einer der besten PS4-Exklusivtitel kommt auf den PC."

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Guerrilla Games
Hersteller: Playstation Mobile, Inc.
Termin: 07. August 2020

Horizon: Zero Dawn auf dem PC. Ein Satz, der vor einigen Jahren noch so ziemlich für unmöglich gehalten wurde. Schließlich war es bisher noch nie die Politik von Sony, ihre First-Party-Titel auf anderen Plattformen als ihrer Playstation anzubieten. Das scheint sich nun zumindest teilweise zu ändern.



In Dialogen besteht häufig die Auswahl aus drei Antwortmöglichkeiten, die Aloy verständnisvoll, clever oder konfrontativ reagieren lassen.

Für die ersten zaghaften Schritte der Öffnung in Richtung PC hätte sich Sony aber auch kaum ein besseres Spiel aussuchen können. Immerhin gehört das Action-Rollenspiel der niederländischen Entwickler von Guerrilla Games mit zum Besten, was die PS4-Generation hervorgebracht hat. Ihr schlüpft in die Rolle von Aloy, die sich aufmacht, die Mysterien ihrer Welt und ihrer eigenen Geschichte zu ergründen. Unsere moderne Zivilisation ist vor vielen hundert Jahren untergangen, nur die Ruinen der einst mächtigen Städte zeugen noch von der Welt der „Alten". Die Menschen leben inzwischen in primitiv anmutenden Stammesgesellschaften und teilen sich die Natur mit mächtigen Maschinenwesen, deren Ursprung und Nutzen genauso geheimnisvoll sind wie die Rolle, die die junge Heldin zu spielen hat. Neben einer packenden Story erwartet euch eine wunderschöne Spielwelt, in der es jede Menge zu entdecken gibt. Die Kämpfe mit den genial gestalteten Maschinen sind durchweg fordernd und verlangen individuelle Herangehensweisen für jeden Gegnertyp. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, entwickelt ihr Aloy mit neuen Skills und frischer Ausrüstung stetig weiter. Zu kritisieren gab es eigentlich nur die dumme KI der menschlichen Gegner. Technische Mängel wie Pop-Ups und eine unkonstante Framerate sollten auf modernen Rechnern ja kein Problem darstellen. Mit der Complete Edition veröffentlichen die Entwickler das Spiel auf dem PC direkt mit allen Zusatzinhalten wie dem Story-DLC The Frozen Wilds.

Die glorreichen Fünf (von links nach rechts): Doc McCoy, die Neuzugänge Isabelle und Hector, John Cooper und Kate O'Hara.

Genre: Echtzeit-Taktik
Entwickler: Mimimi Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 16. Juni 2020
Preis: ca. 45 Euro
USK: ab 16 Jahren

PC Games HIT-AWARD 9/10

PC Games EDITORS' CHOICE

Desperados 3

Von: Felix Schütz

Die Macher von Shadow Tactics knöpfen sich den Wilden Westen vor, das Ergebnis spielt sich so gut wie erwartet: Desperados 3 liefert Echtzeit-Taktik vom Feinsten.

Mal eben ein Genre wiederbelebt, Top-Wertungen eingesackt und nebenbei noch ein paar Preise abgeräumt: Mit Shadow Tactics gelang Mimimi Games vor vier Jahren ein waschechter Überraschungshit. Knackige Echtzeit-Taktik im Stil von Commandos, clever modernisiert und fit gemacht fürs neue Zeitalter – mit diesem Konzept trafen die Münchner den richtigen Nerv. Und es rief wunderbare Erinnerungen an ein Genre wach, das schon lange als abgeschrieben galt. Weit oben auf der Wunschliste der Fans: Die beliebte Taktik-Reihe Desperados, die 2001 von Spellbound ins Leben gerufen wurde und schon seit 13 Jahren auf Eis liegt. Doch damit ist nun Schluss: Publisher THQ Nordic, der in einem denkwürdigen Kaufrausch auch die Desperados-Lizenz geschluckt hatte, gab die Marke in Mimimis fähige Hände. Und so feiert die Wildwest-Serie nun ihre lange überfällige Rückkehr.

Wildwest-Taktik in Bestform

Vorkenntnisse? Braucht ihr nicht! Streng genommen ist Desperados 3 nämlich kein Nachfolger, sondern ein Prequel, in dem sich Serienheld John Cooper auf einen privaten Rachefeldzug begibt. Dabei kann der Kopfgeldjäger auf die Unterstützung von vier Begleitern zählen. Desperados-Fans kennen bereits Doc McCoy und Verführungskünstlerin Kate O'Hara, schließlich haben wir die beiden schon durch den ersten Teil gescheucht. Neu sind der hünenhafte Trapper Hector und die mysteriöse Voodoo-Lady Isabelle, die das Team mit mächtigen Fähigkeiten und jeder Menge Charme abrunden.

Die lineare Rachegeschichte wird leider zur keinem Zeitpunkt richtig spannend, was auch an den Schurken liegt, auf die es Cooper abgesehen hat: Die Bösewichte bleiben über weite Strecken blass, ihre Motivation nebensächlich. Außerdem wird die Story nur in dialoglastigen Ingame-Cutscenes abgewickelt, die – genau wie das Spiel selbst – aus der Draufsicht inszeniert sind. Aufregend geht anders. Zwar gibt es ein, zwei gelungene Überraschungen und auch das Finale punktet mit einer spielerisch netten Idee, doch Tempo und Action geraten dabei ins Hintertreffen. Dem Spielspaß tut das aber kaum einen Abbruch, schließlich erfüllt der Handlungsrahmen seinen Zweck und hält die ingesamt 16 Missionen schlüssig zusammen – das ist die Hauptsache.

Charmante Killer

Dafür überzeugen die fünf sympathischen Hauptfiguren umso mehr: Immer wieder kommen kurze, oft witzige Gespräche und Zankereien zwischen unseren Profi-Killern zustande, sie kommentieren das Spielgeschehen und geben Sprüche ab, die auf die aktuelle Mission zugeschnitten sind. In einem Level veranstalten McCoy und Hector beispielsweise ein fröhliches Wett-Meucheln, in einem anderen müssen wir unsere verkaterte Truppe nach einer durchzechten Nacht ins Ziel brin-



Klassisches Manöver: Hector hat eine Wache angelockt, dahinter schleicht sich Isabelle aus einem Stolleneingang heran.

gen und uns dabei mit jedem Klick ihr Gejammer anhören. Solche Details sorgen dafür, dass uns die Bande schnell ans Herz wächst!

Nebenbei räumen die Entwickler gleich noch einen Kritikpunkt an Shadow Tactics aus: In Desperados 3 gibt's diesmal neben der englischen Vertonung auch eine gelungene deutsche Sprachausgabe. Die Audiospuren und Textsprachen kann man außerdem jederzeit im Hauptmenü ändern und bei Bedarf mischen. So muss das sein!


Für jeden Gegner können wir Sichtkegel einblenden, die genau zeigen, wohin wir uns gefahrlos bewegen dürfen. (Bild aus der PS4-Version)

Starkes Leveldesign

Auch bei den 16 Missionen (von denen zwei sehr kurz ausfallen) beweist Mimimi Games, dass Shadow Tactics kein einfacher Glückstreffer war: Die frei dreh- und zoombaren Levels wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet, sind stimmungsvoll ausgeleuchtet und punkten mit Abwechslung. Wir taktieren in Sümpfen, Wüsten und kleinen Siedlungen, sind am Mississippi unterwegs und statten sogar New Orleans einen Besuch ab. Auch die Missionsziele sind vielfältig: Wir sprengen Brücken, stehlen Dokumente, befreien Gefangene, setzen Schiffe in Brand oder mischen als ungebetene Gäste eine prächtige Feier auf. In einem Level schieben wir eine Lore voller Dynamit über Gleise, in einem anderen müssen wir einen nächtlichen Überfall auf einen Bauernhof abwehren. Es gibt Missionen, in denen wir gezielt Fußspuren im Schlamm oder Sand hinterlassen, um so Wachen in Hinterhalte zu locken. Und einmal sind wir an einer Bahnstrecke unterwegs, auf der regelmäßig eine Lok vorbeirattert und die unserem Team so für ein paar Sekunden wertvolle Deckung verschafft. Coole Ideen!

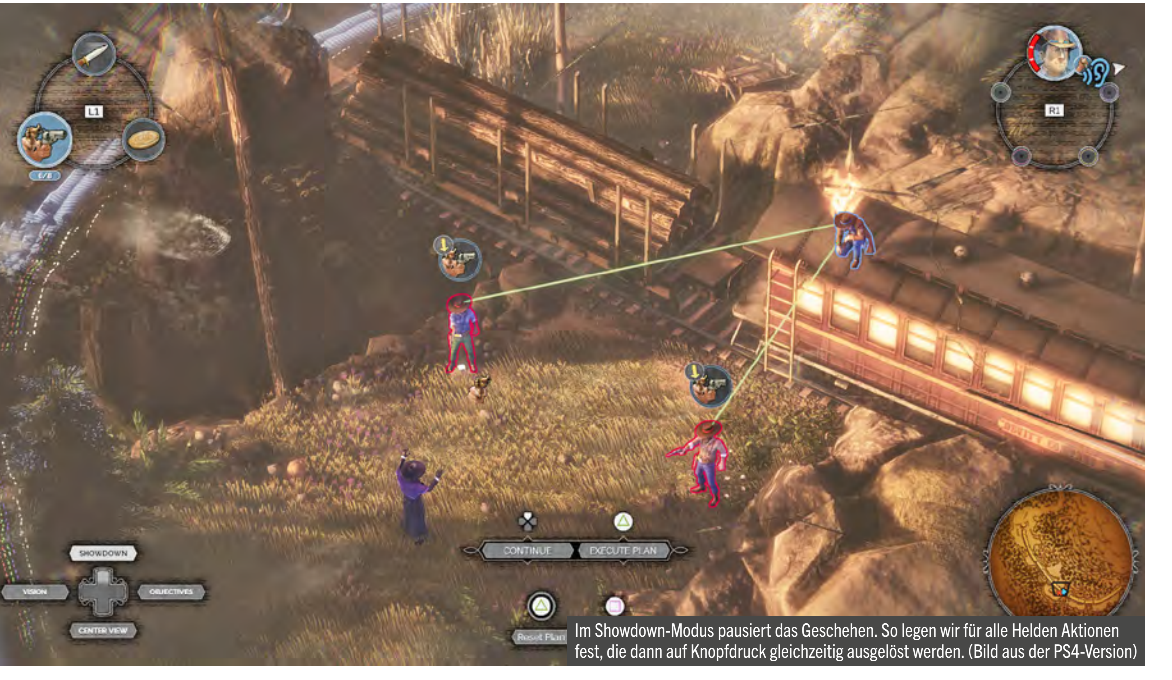
Anders als in Shadow Tactics gibt es nun auch Karten mit neutralen Bereichen, in denen sich unser Team gefahrlos bewegen kann. Dadurch öffnet sich auch das Missionsdesign ein wenig. In einer Kleinstadt sollen wir beispielsweise vier Anführer ausschalten, die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Wir entscheiden also selbst, ob wir uns erst mal zum Saloon aufmachen und dort eine Zielperson ausknipsen oder lieber zur Kirche marschieren, wo schon das nächste Attentat auf uns wartet.

Besonders schön: Für viele Ziele gibt es mehrere Lösungswege, in einigen Levels können wir sogar zwischen zwei grundverschiedenen Pfaden wählen. Immer wieder entdecken wir auch lockere Gesteinsbrocken, Kistenstapel oder andere Objekte in der Umgebung, mit denen wir im richtigen Moment ahnungslose Gegner um die Ecke bringen können, ohne dabei Verdacht zu erregen. Darum: Augen offen halten! Umso besser, dass wir alle Verstecke, Türen und Interaktionsobjekte jederzeit einblenden können, das erspart umständliches Suchen und macht die Planung leichter.

Bewährte Stärken

Am Grundgerüst von Shadow Tactics ändert sich nichts: In typischer Commandos-Manier müssen wir unser Expertenteam möglichst unauffällig ans Ziel zu bringen, dazu knobeln wir uns in Echtzeit über detailreiche Maps, auf denen es vor feindlichen Wachen nur so wimmelt. Wie gewohnt lassen sich die Sichtkegel der Gegner einblenden, dadurch sieht man genau, wo sich die Helden gefahrlos bewegen können. So schicken wir die Truppe clever von Deckung zu Deckung, warten den richtigen Moment ab und schlagen dann blitzschnell zu. Auf diese Weise picken wir nach und nach die ahnungslosen Gegner von der Map, dünnen die feindliche Mannschaft aus und bahnen uns so lautlos einen Weg zum Missionsziel. Eine knifflige Knobelei, aber auch so motivierend! Witziges Detail: Nach jeder geschafften Mission gibt's nochmal einen Rückblick auf den Level, wo wir uns auf einer Karte plus Zeitstrahl genau ansehen können, wie wir vorgegangen sind.

Besiegte Gegner sollte man schleunigst außer Sichtweite schaffen, denn wenn ein toter oder bewusstloser Gauner von einer Patrouille entdeckt wird, wird sofort Alarm ausgelöst, was in den meisten Fällen ein Todesurteil darstellt. Da ist gutes Timing gefragt! Bis ein Manöver richtig sitzt, können aber einige Versuche ins Land ziehen: Trial and Error ist ein zentraler Bestandteil von Desperados 3, häufiges Laden und Speichern wird schnell zur Gewohnheit. In einigen Levels haben wir über 100 Mal die Quicksave-Funktion genutzt – und dafür schämen wir uns auch kein bisschen. Ein Glück, dass die Ladezeiten mit nur wenigen Sekunden angenehm kurz sind!



Im Showdown-Modus pausiert das Geschehen. So legen wir für alle Helden Aktionen fest, die dann auf Knopfdruck gleichzeitig ausgelöst werden. (Bild aus der PS4-Version)



Wenn wir diesen Steinbrocken anschubsen, tötet er alles im rot eingefärbten Bereich. Solche „Unfälle“ lösen keinen Alarm aus. (Bild aus der PS4-Version)

Pfeifen beispielweise drei Wachen heran, während Isabelle schon in einem Gebüsch darauf wartet, zwei der Burschen mit ihren Giftpfeilen zu verbinden. McCoy nimmt einen von ihnen mit seinem Scharfschützengewehr ins Visier, Cooper hockt derweil in einer anderen Hecke und hält sein Wurfmesser für die dritte Wache bereit. Kate kümmert sich im selben Augenblick darum, dass niemand unser kleines Attentat bemerkt. Und damit das alles gleichzeitig hinhaut, nutzen wir den sogenannten Showdown-Modus, dadurch pausiert das Spielgeschehen und wir können für jeden Helden in aller Ruhe eine Aktion festlegen. Ist der Plan gesetzt, genügt ein Knopfdruck und alle Charaktere führen ihre Kommandos gleichzeitig aus – das erfordert zwar perfektes Timing, ist dann aber umso befriedigender, wenn es gelingt!

Und wer bei dem Wildwest-Setting befürchtet, die Taktik würde zugunsten von Schießereien zurückgefahren, kann ganz beruhigt sein: Zwar haben fast alle Helden Knarren im Gepäck, die in manchen Situationen auch sinnvoll genutzt werden können, doch die Munition ist begrenzt. Außerdem machen Schüsse einen Mordslärm, was schlimmstenfalls Alarm auslöst und weitere Feinde anlockt. Wer keine Lust darauf hat, kann Desperados 3 darum nahezu komplett ohne Schusswaffeneinsatz (und ohne Isabelles Gedankenkontrolle) durchspielen, die

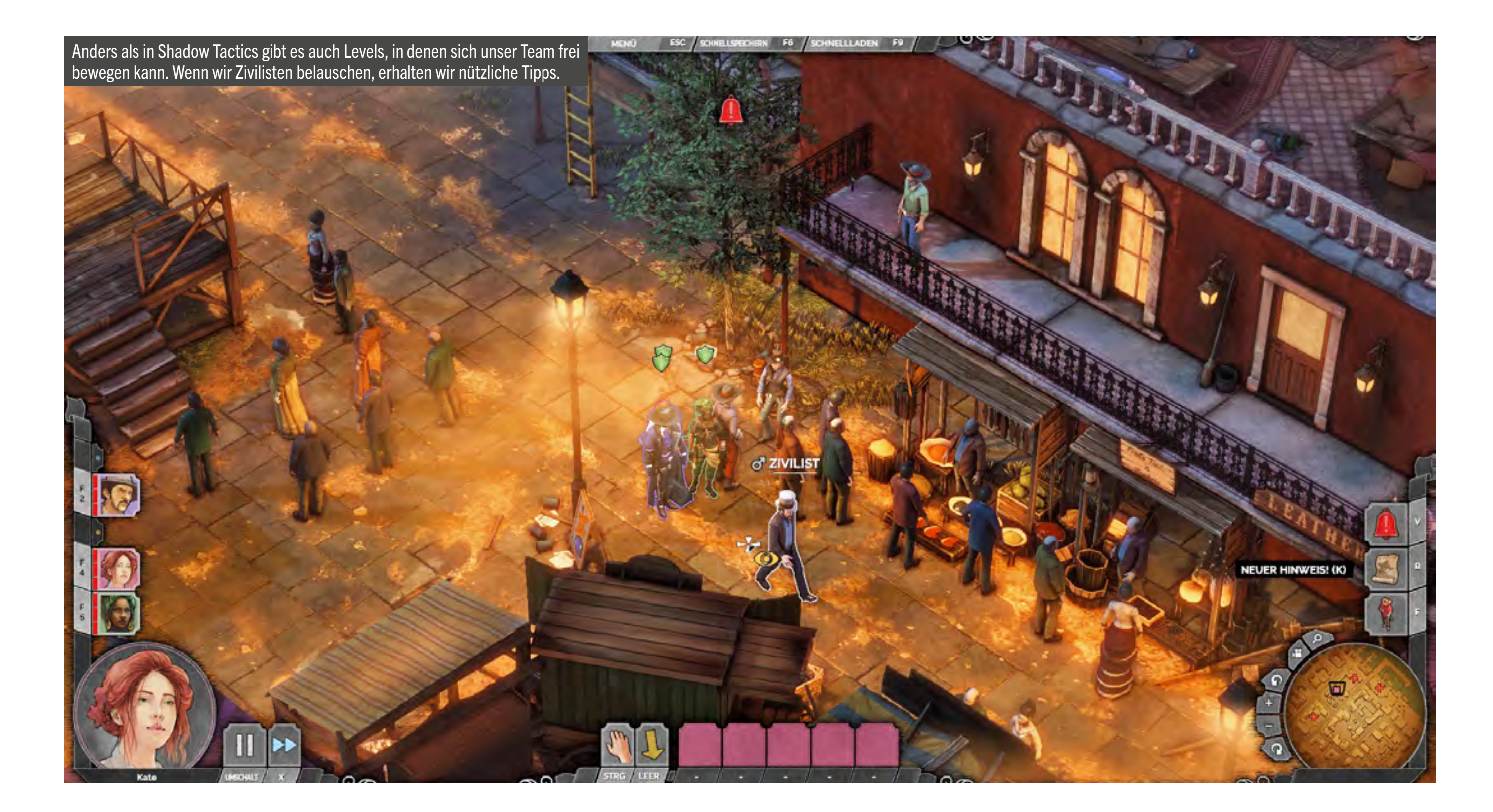
Profis am Werk

Die vielfältigen Lösungswege verdanken wir unserer hübsch animierten Heldentruppe. Jeder Charakter hat unterschiedliche Fähigkeiten und Stärken, manche davon wurden direkt aus Shadow Tactics übernommen. Cooper schaltet Feinde beispielweise mit dem Wurfmesser aus und kann schwimmen, Doc McCoy lockt dafür neugierige Wachen mit seinem Arztkoffer an und erledigt sie anschließend mit einer Giftspritze. Kate kann sich verkleiden und mehrere Gegner auf einmal ablenken, einfache Wachen darf sie sogar verführen und kurzzeitig von ihrem Posten weglocken – die ideale Gelegenheit, um eine fiese Falle zu stellen! (Haben wir eigentlich schon den Level mit der Dampflok erwähnt?) Der stämmige Hector ist als einziger Held in der Lage, zwei Leichen gleichzeitig zu tragen und kann eine Bärenfalle aufstellen, die ahnungslose Feinde mit einem Schlag ausknipst. Außerdem kann nur er die sogenannten Longcoats – die stärkste Gegnerklasse im Spiel – direkt im Nahkampf besiegen, was ihn für viele Aufgaben unverzichtbar macht.

Eine besondere Rolle fällt Neuzugang Isabelle zu, da sie als einzige Spielfigur auf Voodoo-Magie setzt. Mit einem Blasrohr kann sie beispielsweise zwei Gegner „verknüpfen“, dadurch teilen sie ihr Schicksal: Geht einer von ihnen zu Boden, stirbt auch der andere auf die gleiche Weise. Und das ist noch nicht mal ihre stärkste Fähigkeit! Indem sie einen Lebenspunkt opfert, kann Isabelle sogar Gegner kontrollieren, was zwar zig Möglichkeiten bietet, aber auch sehr mächtig ausfällt – darum können wir dieses Talent nur begrenzt einsetzen.

Planung ist alles

Besonders spaßig wird's, wenn wir die Stärken unserer Truppe kombinieren. Hector lockt mit einem



Anders als in Shadow Tactics gibt es auch Levels, in denen sich unser Team frei bewegen kann. Wenn wir Zivilisten belauschen, erhalten wir nützliche Tipps.



Isabelles Voodoo-Magie im Einsatz: Hier „verknüpft" sie zwei Gauner mit ihrem Blasrohr. Alles, was dem einen nun geschieht, stößt auch dem anderen zu.

Entwickler lassen uns hier einfach die Wahl. Gut so!

Berechenbare Gegner

Auch das Gegnerdesign wurde über weite Strecken aus Shadow Tactics übernommen. Meistens bekommt ihr es mit einfachen Gaunern zu tun, die sich problemlos weglocken lassen, aber dafür oft in Gruppen auftreten. Hinzu kommen die sogenannten Ponchos, die zwar unbeirrt ihre Stellung halten, sich aber zumindest von Kate ablenken lassen, sofern es sich um Männer handelt. (Frauen lassen sie dagegen eiskalt abblitzen.) Und dann gibt es noch die starken Longcoats, die als einziger Gegnertyp in der Lage sind, Kates Verkleidung zu durchschauen. Mit einem einzelnen Angriff ist es bei ihnen außerdem selten getan: Ist Hector gerade nicht zur Stelle, müssen zwei Helden gleichzeitig ran und eine Kombination aus Schusswaffe und Nahkampf einsetzen, um so einen Burschen zur Strecke zu bringen. Neu sind immerhin die Wachhunde, die unsere Helden auch in Verstecken erschnüffeln können. Leider kommen die Vierbeiner aber nur selten zum Einsatz und fallen dadurch kaum ins Gewicht.

Wie in Shadow Tactics verhalten sich die Gegner sehr berechenbar, was für ein Spiel dieser Art aber auch nötig ist. Sie reagieren beispielsweise auf Geräusche, verfolgen Fußspuren im Schlamm und zünden gelöschte Laternen wieder an. Manche Gegner haben auch feste Abläufe und unterhalten sich miteinander; wenn dann plötzlich ein Kumpel von seinem Platz verschwindet, macht sich der andere auf die Suche nach ihm, bevor er nach einer Weile wieder in sein altes Muster zurückverfällt. Das kennen wir alles schon aus Shadow Tactics, in Desperados 3 fühlt es sich aber tatsächlich etwas glaubwürdiger an: Dass eine Wache einfach mal so ihren Posten verlässt, kaufen wir einem Wildwest-Halunken schließlich eher ab als einer disziplinierten Wache der japanischen Armee.

Killen mit Komfort

Weil wir so oft in Deckung lauern und auf den richtigen Moment warten, ist auch mal Geduld gefragt. Darum hat Mimimi eine praktische Vorspulfunktion eingebaut, die sich prima dazu eignet, um Laufwege abzukürzen. Überhaupt spielt sich Desperados 3 sehr komfortabel, besiegte Gegner heben wir beispielsweise mit nur einem Tastendruck automatisch auf. Oder wir setzen Markierungen, die feindliche Sichtlinien anzeigen – sehr nützlich, um einen unbeobachteten Moment zu erwischen!

Obwohl Spiele im Commandos-Stil traditionell auf dem PC zuhause sind, macht Desperados 3 auch mit dem Gamepad eine sehr gute Figur. Die Steuerung erfordert dann allerdings etwas Eingewöhnung, da ihr die Figuren mit dem linken Analogstick aktiv steuert und mit dem rechten die Kamera kontrolliert. Mit etwas Übung geht das aber erstaunlich gut von der Hand. Kleiner Tipp: Nutzt häufig den Planungsmodus! Der ist nämlich gerade mit dem Gamepad ausgesprochen praktisch, da sich damit mehrere Charaktere gleichzeitig bewegen lassen, das spart ordentlich Zeit.

Umfang und Wiederspielwert

Durch die vielfältigen Lösungswege kann die Spielzeit stark schwanken, manche werden an einer Mission vielleicht nur 40 Minuten lang knobeln, andere brauchen mehr als das Doppelte. Auf normaler Schwierigkeitsstufe sollte man mindestens 25 Stunden bis zum Abspann einplanen, wir haben sogar etwas mehr als 30 gebraucht. Für jede Mission gibt es außerdem noch ein paar knüppelharte Bonusziele, die gemeinsam mit den unterschiedlichen Pfaden für Wiederspielwert sorgen. Für Achievement-Jäger interessant: In jedem Level gibt's auch mehrere Gegner, auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist!

Noch mehr Spielzeit wartet in den fünf optionalen Herausforderungen, die im Verlauf der Kampagne freigeschaltet werden. Diese Bonuslevels bringen uns zwar nur auf bekannte Maps zurück, sorgen aber mit neuen Aufgaben für Spannung, beispielsweise müssen wir dann mehrere Zielpersonen ausschalten, ohne dabei unsere Standardwaffen einzusetzen. Knifflig! Und wer noch mehr Nervenkitzel sucht oder einfach mal wieder nach Herzenslust fluchen will, kann natürlich den Schwierigkeitsgrad hochstellen, da sollten dann auch Genre-Veteranen und Shadow-Tactics-Kenner auf ihre Kosten kommen.

Desperados 3 ist im Einzelhandel und als Download erhältlich, der Preis liegt bei 45 Euro. Für 110 Euro ist auch eine hübsche Collector's Edition im Angebot, außerdem soll das Hauptspiel später mit drei Levels (als kostenpflichtiger DLC) erweitert werden. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Die Entwickler wissen, was sie tun. Desperados war nie besser!"

Keine Frage, die Gemeinsamkeiten mit Shadow Tactics sind nicht zu übersehen. Aber was will man da auch groß neu erfinden? Desperados 3 stellt vielleicht keinen Quantensprung dar, spielt sich aber dafür wunderbar rund. Von den liebevoll designten Levels über die sympathischen Helden bis hin zu den vielfältigen Lösungswegen hatte ich von Anfang bis Ende richtig Spaß mit Coopers Rachefeldzug, da fällt selbst die zweckmäßige Story kaum ins Gewicht. Auch meine Bedenken, dass Isabelles Voodoo-Magie wie ein Fremdkörper wirken oder zu mächtig ausfallen könnte, waren unbegründet. Ich habe ihre Gedankenkontrolle überhaupt nur zwei Mal benutzt und zu keinem Zeitpunkt vermisst, das Gleiche gilt auch für die Schusswaffen – gut, dass mir die Entwickler hier die Wahl lassen! Bis man die richtige Taktik ausgetüftelt hat, braucht es natürlich ein paar Versuche, ständiges Laden und Speichern gehört einfach dazu. Frust kam für mich trotzdem nie auf, unterm Strich finde ich Desperados 3 sogar eine Spur verzeihender (und auch einen Tick besser!) als Shadow Tactics. Welches Spiel man bevorzugt, dürfte aber vor allem davon abhängen, welches Setting man lieber mag. Wilder Westen oder altes Japan? Ich sage: beide kaufen! Wer auf anspruchsvolle Echtzeit-Taktik mit hohem Puzzle-Faktor steht, bekommt derzeit nichts Besseres.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr schönes Leveldesign
- ➕ Abwechslungsreiche Aufträge
- ➕ Viele Lösungswege
- ➕ Sympathische Heldentruppe
- ➕ Bequemes Speichern, kurze Ladezeiten
- ➕ Gute Steuerung mit vielen Komfortfunktionen
- ➕ Zuverlässige KI, transparente Spielregeln
- ➕ Optionale Herausforderungsmissionen
- ➕ Wiederspielwert durch Bonusziele
- ➕ Gute deutsche Sprachausgabe
- ➕ Schusswaffeneinsatz (fast) immer freiwillig
- ➕ Auch mit Gamepad gut spielbar
- ➖ Für Kenner von Shadow Tactics wenig Neues
- ➖ Blasse Schurken
- ➖ Rahmenhandlung nur solide
- ➖ Wenige Gegnertypen
- ➖ Spannungsarme Zwischensequenzen
- ➖ Technisch nur Mittelmaß





Der neue Hanoi Circuit (Vietnam GP) gehört schon jetzt zu unseren absoluten Favoriten.

PC Games HIT-AWARD 9/10

PC Games EDITORS' CHOICE

F1 2020

Von: Maci Naeem Cheema

Mit vielen Neuerungen und Verbesserungen auf und abseits der Strecke und dem neuen Mein-Team-Modus möchte Codemasters die Reihe auf ein neues Level hieven. Klappt das?

Der Zeitpunkt der Veröffentlichung eines neuen F1-Ablegers war selten so nah am echten Saisonstart der Königsklasse. Die Welt befindet sich auch weiterhin fest im Griff der Corona-Pandemie, wodurch die Formel 1 mit fast vier Monaten Verzug an den Start ging. Die 71. Saison startete am ersten Juli-Wochenende, passend zur Veröffentlichung von F1 2020, welches nur wenige Tage später in den weltweiten Regalen ankam. Mit dem neuesten Teil der Reihe will die britische Rennspielschmiede Codemasters die Faszination Formel 1 besser einfangen als je zuvor. Dabei sollen unter anderem viele kleine Anpassungen beim ohnehin schon guten Spielgefühl helfen. Außerdem dürfen sich Fans über die Rückkehr des Splitscreen-Modus und die Einführung des nagelneuen „Mein Team"-Modus freuen. Wir haben uns ausführlich mit F1 2020 auseinandergesetzt und verraten euch in diesem Test, wie gut das offizielle Spiel der Königsklasse im Vergleich zur Konkurrenz und den gelungenen Vorgängern abschneidet.

Der Traum des eigenen Rennstalls

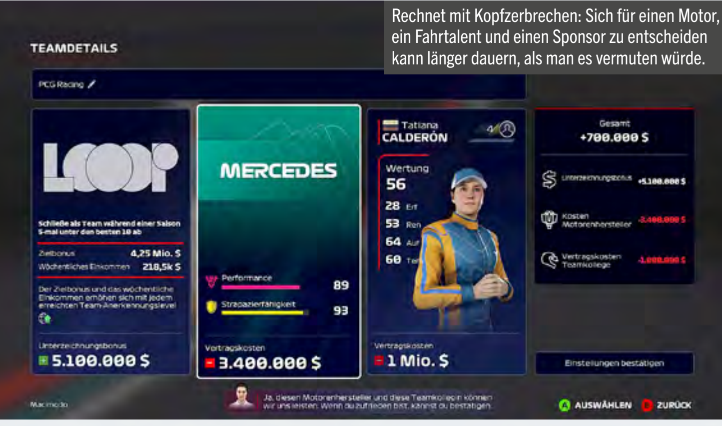
Die große und offensichtlichste Neuerung in F1 2020 ist der von Fans mit Spannung erwartete Mein-Team-Modus, in dem wir zum ersten Mal in der nunmehr über zehnjährigen Partnerschaft zwischen Formel 1 und Codemasters nicht nur die Rolle des Fahrers übernehmen, sondern auch die des mächtigen Team-Managers. Somit dürfen wir unseren selbst erstellten Rennstall als inoffizielles elftes Team in der Königsklasse des Motorsports vertreten. Das beginnt alles noch sehr gelassen: Wir erstellen, wie auch schon aus dem Karriere-Modus bekannt, unseren Fahrer und ein Abzeichen, welches im neuen Modus passenderweise gleich als Team-Symbol fungiert. Außerdem dürfen wir natürlich unseren F1-Wagen gestalten. Tuning-Fans und penible Hobby-Designer sollten sich jedoch nicht zu früh freuen, die Anpassungsmöglichkeiten sind nämlich nett formuliert „marginal".

Insgesamt gibt es fünf verschiedene Karosse-

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 10. Juli 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 0 Jahren



Die Möglichkeiten, das Team optisch an die eigenen Vorstellungen anzupassen, sind recht überschaubar.



Rechnet mit Kopfzerbrechen: Sich für einen Motor, ein Fahrtalent und einen Sponsor zu entscheiden kann länger dauern, als man es vermuten würde.

rie-Lackierungen, wer sich für die „Schumacher Deluxe Edition" entscheidet, bekommt noch einmal fünf Stück oben drauf. Abgesehen davon lassen sich nur noch die Farben anpassen, das Design verschieben und anpassen ist nicht möglich. Wir dürfen nicht einmal entscheiden, wo genau sich unsere Fahrernummer auf dem Auto befindet oder in welchem Stil diese präsentiert wird. Das ist kein neuer Kritikpunkt an der Reihe, auch die Vorgänger erlaubten nur wenige Anpassungsmöglichkeiten im Design-Bereich. Das ändert sich also auch mit F1 2020 nicht. Jedoch gibt es mit dem sogenannten „Podiums-Pass" wöchentliche Herausforderungen in den Bereichen Standard, „VIP" und „Serie", mit denen sich unter anderem neue Helm-, Overall- oder Boliden-Designs freischalten lassen. Ebenfalls für Motivation sorgen sollen spezielle Sieg-Gesten und Logo-Designs. Wer lieber den schnellen Weg einschlagen möchte, der kann sich auch „Pitcoins" mit echtem Geld kaufen und so die Auswahlmöglichkeiten bereits zu Beginn ein klein wenig erhöhen. Mikrotransaktionen gab es schon im Vorgänger, das ist also keine wirklich große Überraschung. Der Mein-Team-Modus kann aber abseits der optischen Anpassungsmöglichkeiten in vielen anderen Disziplinen mit Leichtigkeit überzeugen.

Geld regiert die (F1-)Welt

Hat man sich für einen Namen und die visuelle Erscheinung für das eigene Team und den Wagen entschieden, so kann man sich endlich mit den wirklich spannenden Aspekten des Teamaufbaus beschäftigen. Zum Beispiel, mit welchem Hauptsponsor wir ins Rennen gehen möchten. Die Formel 1 ist bekanntlich ein finanziell enorm aufwendiger Sport, in dem vor allem kleinere Teams nur mit regelmäßigen Finanzspritzen überleben können. Aus einer Vielzahl fiktiver Firmen wählen wir anhand von Faktoren wie dem Unterzeichnungsbonus, dem wöchentlichen Einkommen und einem speziellen Zielbonus den richtigen Partner für das große Ziel, Weltmeister zu werden. Der Primärsponsor sollte mit Bedacht gewählt werden, hier ergeben sich nämlich die ersten strategischen Chancen, die im Verlauf der Saison das Zünglein an der Waage sein könnten. Sind wir zum Beispiel als Fahrer weitaus begabter im Qualifying, so ergibt es für uns durchaus Sinn, einen Sponsor an Bord zu holen, der viele Überholmanöver mit einem dicken Batzen an Scheinen belohnt.

Des Weiteren sind wir natürlich auf einen Motorenhersteller angewiesen. Zur Auswahl stehen, wie auch in der originalen Königsklasse, die Hersteller Mercedes, Ferrari, Renault und Honda. Auch bei dieser Wahl gibt es viele Faktoren wie Performance, Strapazierfähigkeit und Vertragskosten zu beach-

Zwei neue Rennstrecken finden sich in F1 2020. Die sind – wie immer – sehr gut umgesetzt.

Es gibt natürlich wieder eine Vielzahl an Classic-Cars, die sich auffällig anders steuern als die aktuellen Boliden.



Einzelne Bereiche können durch Millionenbeträge aufgewertet werden. Das tut dem Geldbeutel zwar weh, zahlt sich aber aus.


Die Trainings-Sessions sind durch den neuen Spielmodus weitaus motivierender.

ten. In unserer ersten F1-Saison könnte ein finanzieller Engpass zu ernsthaften Problemen führen. Wer nämlich nicht genug Geld hat, der muss im Verlauf wichtige Abteilungen schließen oder kann schlicht wichtiges Personal nicht mehr bezahlen. Wir entscheiden uns also für den sehr „kostengünstigen" Honda-Motor – eine goldrichtige Entscheidung, wie sich später herausstellt. Das Konto im grünen Bereich zu halten, ist nämlich gar nicht so einfach, vor allem dann, wenn uns die Technik einen Strich durch die Rechnung macht oder wichtige Ergebnisse aufgrund eigener Fehler ausbleiben. Doch der Erfolg des Teams liegt nicht allein in unseren Händen. Ein F1-Rennstall geht bekanntlich mit zwei Fahrzeugen an den Start. Somit bleibt als letzte Entscheidung vor dem Saisonstart: Welches Talent möchten wir eigentlich an unserer Seite haben?

Ganz wie in FIFA können sich die aktiven Berühmtheiten des Sports in Zukunft über eine jährlich aktualisierte Wertung in Zahlenform freuen (oder aufregen). Um den gut gefüllten Fahrermarkt für Spielerinnen und Spieler übersichtlicher zu gestalten, werden die offiziellen F1- und F2-Fahrer mit einer Wertung, einem Marktwert und anstehenden Vertragskosten ausgestattet. Wenig überraschend findet sich an der Spitze der amtierender Weltmeister Lewis Hamilton mit satten 94 Punkten, aber auch viele Jungtalente der Formel 2. Die sind aufgrund ihrer recht überschaubaren Kosten für uns aber weitaus interessanter. Wir entscheiden uns nach längerem Grübeln für Tatiana Calderón, eine kolumbianische Rennfahrerin, die 2019 als erste Frau im Kader der Formel 2 vertreten war und aktuell als F1-Testfahrerin für Alfa Romeo arbeitet. Haben wir uns dann endlich durch die vielen Entscheidungen hindurchgearbeitet, so darf die etablierte Startaufstellung 2020 ordentlich durchgerüttelt werden. Zumindest ist das unser Plan.

Mit dem elften Team an die Spitze

Was Codemasters uns in Hinsicht der Gestaltungs- und Anpassungsmöglichkeiten vorenthält, das wird durch sinnvolle Erweiterungen des altbekannten F1-Prinzips und clevere Entscheidungen auf und abseits der Strecke wettgemacht. Der Mein-Team-Modus fügt sich effektiv in das über viele Jahre aufpolierte Spielprinzip ein und vollbringt obendrein das beachtliche Werk, die vielen Einzelbereiche zu einem gut funktionierenden System zu verweben. Ein offizielles Rennwochenende beginnt mit drei Trainings-Sessions. Die waren in der Vergangenheit unabdingbar für eine erfolgreiche Saison, durch den neuen Modus und den Wunsch, das eigene Team bestmöglich zu positionieren, steigt aber die Motivationskurve um ein Vielfaches. Wie auch aus der Vergangenheit bekannt, erhalten wir durch Programme, bei denen wir die Strecke kennenlernen, oder uns mit Themen wie Reifenabbau und Spritverbrauch intensiver auseinandersetzen, Ressourcenpunkte. Die können wir – wie aus dem Rollen-

Die K.I. hat sich dieses Jahr auffällig verbessert. Dennoch wird viel zu häufig die Ideallinie als einzig richtige Entscheidung angesehen. Das schadet der Immersion auch weiterhin. Schade.

spiel-Sektor bekannt – in vier verschiedene Skillbäume investieren: Strapazierfähigkeit, Aerodynamik, Chassis und Antrieb.

Unsere Statements in Interviews, die Moral der verschiedenen Arbeitsbereiche und eine durchdachte Strategie bei der Verteilung der Ressourcenpunkte sind unabdingbar für unseren Erfolg. Jeder unserer Firmensektoren hat nämlich Moralwerte, die ausschlaggebend für Erfolg oder Fehlschlag geplanter Upgrades sind. Die Stimmung in den einzelnen Bereichen beeinflussen wir durch die bereits erwähnten Interviews, aber auch unsere Aktivitätenplanung zwischen den Rennwochenenden ist ein signifikanter Faktor. Denn: Nach jedem Rennen dürfen wir unseren Kalender mit diversen Tätigkeiten füllen. Wir könnten unserer zweiten Fahrerin, Tatiana Calderón, zum Beispiel ein Reaktionstraining aufbrummen, wodurch sich ihre Fahrerstatistik erhöht. Statt ganze zwei Tage dafür zu investieren, könnten wir aber auch einen Team-Aufbau für die Aerodynamik-Abteilung planen. Der würde uns zwar satte 5.000 Euro kosten, dafür wird die Moral aber um fünf Prozent erhöht. Zuletzt gibt es noch sogenannte Fahrerboni wie eine Leistungsanalyse, Medien-Coaching oder den Ausbau unseres Social-Media-Teams. Diese Extras kosten uns zwar ebenfalls Geld, im Kontrast handelt es sich aber um recht kleine Summen und die Boni können im Verlauf der Saison einen fundamentalen Einfluss haben. Im Idealfall sollten all diese Entscheidungen, Taten und Strategien einer klaren roten Linie folgen, denn nur so können wir uns mit viel Fleiß schrittweise an die Spitze arbeiten. Auf einem hohen Schwierigkeitsgrad kann ein spürbarer Fortschritt nämlich lange ausbleiben. Das könnte man als Kritik auffassen, wer sich aber mit dem Rennzirkus der Formel 1 auseinandersetzt, der weiß, wie schwierig es ist, sich als Topteam in der Formel 1 zu etablieren.



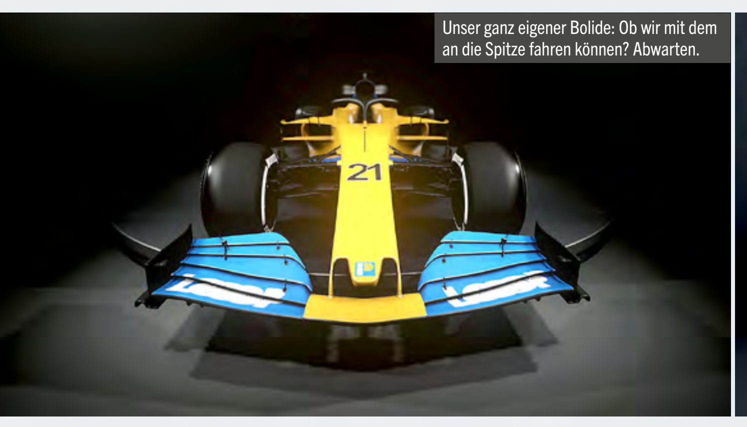
FIFA lässt grüßen: Das gesamte Fahrerlager der Formel 1 und Formel 2 ist mit Wertungen versehen.

Die Aktivitäten sind zwar recht begrenzt in ihrer Abwechslung und wiederholen sich im späteren Spielverlauf, das ist aber ebenfalls logisch. Außerdem finden sich auch immer wieder Anfragen zur Teilnahme an diversen Sport-Events, bei denen wir hinter das Lenkrad eines Classic-Wagens gesetzt werden. Bei den Classic-Fahrzeugen werden insgesamt 16 F1-Wägen aus den Jahren 1988-2010 geboten. Mit der Deluxe Edition kommen noch einmal vier ikonische Fahrzeuge von F1-Legende Michael Schumacher hinzu. Unter anderem finden sich Fanlieblinge wie der 1991er Jordan, die Benetton-Rennwägen aus den Jahren 1994 und 1995 und natürlich der 200er Ferrari F1-2000. Die vielen Bereiche alter F1-Ableger werden also sinnvoll im neuen Spielmodus verknüpft und so funktioniert das Gesamtpaket als beste virtuelle F1-Erfahrung aller Zeiten. Natürlich darf man im Mein-Team-Modus keine vollwertige Manager-Simulation erwarten, die Faszination und der Perfektionismus der Formel 1 werden aber sehr gut von Codemasters eingefangen. Neben dem Mein-Team-Modus gibt es aber natürlich noch weitere Spielinhalte, auf die sich Rennsport-Fans freuen dürfen.

Jede Menge Spielinhalt

Wie auch schon die vorherigen Ableger der Spieleserie präsentiert sich F1 2020 ebenfalls mit einem umfangreichen Karriere-Modus. An der klassischen Karriere wurde tatsächlich recht wenig geschraubt. Die Erscheinung erinnert stark an den Mein-Team-Modus. Abgesehen davon ist die einzige große Änderung, dass die vielen Story-Elemente rund um den sehr unsympathischen Rivalen Devon Butler ausnahmslos gestrichen wurden. Ob einem das zusagt, ist Geschmackssache, wir fanden die erzählte Geschichte zwar sehr stereotypisch und flach, trotzdem gelang es den nett inszenierten Cutscenes, den Rennsport-Alltag angenehm aufzufrischen. Wer sich also auf weitere Abenteuer mit Devon und Lukas Weber gefreut hatte, den müssen wir leider enttäuschen. Die Wahl, wie wir unsere Karriere beginnen, liegt aber weiterhin allein in unseren Händen. Der sofortige Einstieg in die Königsklasse, aber auch eine komplette oder eine kurze Saison in der Formel 2 als Karriere-Sprungbrett sind nur drei der vielen Möglichkeiten, mit denen wir die Formel-1-Erfahrung bestmöglich an unsere Wünsche anpassen können. F1 2020 ist glücklicherweise mit dem kompletten Lizenzpaket für die Formel 1 und die Formel 2 ausgestattet und bietet so alle offiziellen Strecken, Fahrer und Teams der beiden Rennklassen. Im Bereich Multiplayer macht Codemasters einen gewohnt guten Job und bietet grob dieselbe Online-Spielerfahrung, wie es schon in F1 2019 gegeben hat.

Die zwei neuen Rennstrecken, der Hanoi Circuit (Vietnam) und der Circuit Zandvoort (Niederlande) sind gewohnt gute Umsetzungen und haben es in Windeseile geschafft, uns zu überzeugen und zu motivieren, stets noch mehr aus unserer Kiste zu holen. Der Grand Prix in Vietnam besteht aus 22 Kurven. Highlight des Stadtkurses



Unser ganz eigener Bolide: Ob wir mit dem an die Spitze fahren können? Abwarten.



Die Aktivitätenplanung nach jedem Rennwochenende bringen einen angenehmen strategischen Ansatz in die Serie.


Rennsport ist Teamsport! Der beliebte Split-screen-Modus feiert endlich sein Comeback.

ist die 1,5 Kilometer lange Gerade, die als drittlängste des F1-Kalenders gilt – perfekt für ein intensives Rennen voller Positionswechsel. Der Grand Prix in Holland hingegen ist eine altbekannte Strecke, die F1-Fans der frühen Jahre vielleicht sogar noch kennen. Das letzte offizielle Rennen wurde im Jahr 1982 auf der Highspeed-Strecke ausgetragen – also schon etwas länger her. Der Kurs ist enorm anspruchsvoll und verzeiht kaum Fehler.

Lobenswert ist auch, wie viel Arbeit Codemasters in die Zugänglichkeit des Racers gesteckt wurde. Sind wir eher Gelegenheitsspieler oder mit der Welt des Motorsports vertraut? Wir können uns jederzeit zwischen den zwei Rennstilen entscheiden, die beide ein nachvollziehbares und gut geschnürtes Paket aus den vielen Fahrhilfen und Anpassungen bieten. Es ist aber auch möglich, sich eigenständig durch die Optionen zu arbeiten und so die Spielerfahrung an die eigenen Fertigkeiten bestmöglich anzupassen. Ebenfalls ist es uns überlassen, wie lange eine Saison ausfallen soll. Zur Auswahl stehen 22, 16 oder nur 10 Rennen. Natürlich gibt es auch den „Pro-Modus“, die komplett vollwertige F1-Erfahrung ohne Fahrhilfen oder visuelle Unterstützung für Hardcore-Racer, die eine knallharte Herausforderung suchen. Die F1-Serie war in der Vergangenheit schon recht zugänglich, mit den vielen Anpassungen erreicht die Reihe aber ein neues Level und öffnet so sicherlich die Tür für viele neue Spielerinnen und Spieler, die der Serie bisher ferngeblieben sind. Einige Bereiche haben sich mit dem neuen Ableger angenehm weiterentwickelt, altbekannte Problemchen bleiben aber ein weiteres Jahr ambitionslos am Straßenrand liegen.

Viel Fortschritt mit altbekannten Makeln

Die F1-Serie von Codemasters gilt zwar nicht als der grafische König des Racing-Genres, die Serie kann aber jedes Jahr mit einer guten technischen Darstellung überzeugen. Besonders die Nacht- und Regenrennen gewinnen durch optische Aufwertungen nochmal an Realismus und die gesamte Präsentation findet sich noch näher an den offiziellen TV-Übertragungen. Der Abstände zu den anderen Fahrzeugen werden ab sofort live angezeigt und nicht mehr nur nach jedem einzelnen Sektor, wie es in der Vergangenheit der Fall war. Außerdem wurde das ERS-System überarbeitet, fortan gibt es einen „Überholknopf“, der das innovative System der F1 realistischer darstellt und obendrein spannendere Strategien auf der Strecke zulässt. Auch ein im oberen Bildschirm positionierter Rückspiegel kann in den optischen Einstellungen ein- und ausgeschaltet werden.

Der Fortschritt auf der Strecke ist ebenfalls spürbarer, als es in den letzten Jahren der Fall war. Besonders der Grip am Kurvenausgang hat sich positiv entwickelt, wodurch das gesamte Fahrgefühl an Schnelligkeit und Dynamik gewinnt. Auch das Strafensystem wurde überarbeitet und verbessert. Die KI hat zwar einen soliden Schritt nach vorne gemacht, jedoch bleibt die Konkurrenz auch weiterhin viel zu häufig auf der Ideallinie kleben, selbst, wenn das in gewissen Rennmomenten wenig Sinn ergibt und dadurch in unnötigen Berührungen mündet. Im gleichen Atemzug können wir auch auf den größten Kritikpunkt der Reihe eingehen: das Schadensmodell. Wie zu erwarten gibt es auch in F1 2020 wenig Fortschritt zu vermelden. Zwar können wir in den Optionen das Schadensmodell auf realistisch einstellen, die optischen Schäden bleiben aber weiterhin unrealistisch gering. Reifenabbau und technische Makel sind jedoch näher am Realismus, als es noch in F1 2019 der Fall war. Eine wichtige Neuerung ist ein dynamischer Fahrermarkt, der die Pforten zwischen der Formel 1 und der Formel 2 öffnet. F1-Fahrer können also jederzeit absteigen, sollten wichtige Ergebnisse ausbleiben. Jungtalente aus der Formel 2 hingegen haben immer die Chance, sich in der Königsklasse zu etablieren. Rennsport ist eben ein hartes Business und wer sich an der Spitze halten möchte, der muss jedes Wochenende aufs Neue Höchstleistungen abliefern.

Abseits der Strecke zeigt F1 2020 hingegen kaum eine wirkliche Weiterentwicklung. Die Gesichter und Animationen der Fahrer sind meilenweit entfernt von Realismus, Fans auf den Tribünen sind weiterhin fast stumm. Die Serie würde durch laute Fangesänge und Jubelschreie enorm an Atmosphäre gewinnen. Ein weiterer Killer für die F1-Stimmung sind die enttäuschenden Interviews



Die Interviews sind zwar ein nettes Gimmick, der fehlende Realismus schadet der Spielerfahrung aber enorm.

und Kommentatoren. Die aufkommenden Fragen haben häufig nur wenig mit dem eigentlichen Rennverlauf zu tun und das Sprecher-Duo, bestehend aus Heiko Wasser (F1-Kommentator bei RTL) und Stefan Römer, wirkt oft so, als würde es schlicht mit einem Block voller Standardphrasen arbeiten, die jedes Wochenende aufs Neue abgearbeitet werden. Auch unser Ansprechpartner auf der Strecke scheint nicht wirklich über unseren Rennverlauf Bescheid zu wissen. Bei unserem via Knopfdruck anforderbaren Statusbericht erzählt er uns immer wieder „Er sei in die Box gefahren“. Wer „er“ ist und wie das zu jedem Zeitpunkt zutreffen kann, bleibt uns ein Rätsel.

In unserem Test lief F1 2020, egal, ob bei der PC-Fassung oder den beiden Versionen für PS4 und Xbox One, durchgehend reibungslos. Einzig die überraschend langen Ladezeiten fallen negativ auf. Auf einem Core i5-9300H (Nvidia GTX 1650 mit 4GB GDDR5-RAM) erreicht F1 2020 in Full-HD bei mittleren Details 105 FPS. Ultrahohe Details hingegen präsentieren sich auf 60 FPS. Für unseren Hardware-Test und Tuning-Artikel haben wir ebenfalls auf einen PC von Captiva (Captiva R52-681) mit einem Ryzen 5 3600X, einer GTX 1660 Super (6GB) und 16GB RAM zurückgegriffen. Auf diesem lief das Rennspiel bei ultrahohen Details zwischen 70 und 97 FPS. Selbst in 4K schafft der PC noch immer gute 45 FPS.

Ist es nun das beste F1 aller Zeiten?!

In unserer Vorschau im Mai 2020 haben wir behauptet, F1 2020 könne das beste F1-Spiel aller Zeiten werden. Ob das geklappt hat? Absolut! Die angesprochenen Negativ-Aspekte halten die Serie auch weiterhin von einer hundertprozentig realistischen Darstellung der Königsklasse ab, die Serie kommt aber mit jedem neuen Teil ein Stück näher ran. Der neue Mein-Team-Modus ist die größte Neuerung (und Verbesserung) der letzten Jahre und fügt sich prima in das F1-Spielprinzip ein. Abseits davon kommt F1 2020 mit einem sehr großen Umfang um die Ecke. Die vielen Anpassungen bezüglich Fahrgefühl, Strafensystem, der TV-nahen Präsentation und der Technik legen da noch eine Schippe drauf. F1 2020 ist nicht nur das beste F1-Spiel, es ist auch bisher das vielleicht beste Rennspiel des Jahres. Gut gemacht, Codemasters. Nach so einem umfangreichen und tollen Produkt könnt ihr euch ja nächstes Jahr auf die Problemchen abseits der Strecke konzentrieren. Dann wäre das Spielgefühl nämlich kaum mehr von der echten Königsklasse zu unterscheiden. ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema

„Mit dem eigenen Team an die Spitze? F1 war nie besser.“



Was für ein Brett! Ich spiele die F1-Serie nun bereits seit F1 2010, dem ersten „offiziellen“ Ableger der Reihe. Durch die vielversprechende Preview-Fassung und den ambitionierten Mein-Team-Modus waren meine Erwartungen an den Titel also enorm hoch. Zwar bin ich etwas enttäuscht, dass es im Bereich Design nicht mehr Anpassungsmöglichkeiten gibt, das Spielgefühl im neuen Modus ist aber ein Fest! Die Taktik und der Drang zum Perfektionismus wurden gut in das bereits bekannte Spielgefühl eingepflanzt und mit dem ganz eigenen Team den Weg an die Spitze zu bestreiten, könnte kaum spaßiger ausfallen. Die vielen Teilbereiche wurden zu einem beeindruckenden Gesamtsystem verwebt und ich bin mir sicher, F1 2020 wird mich noch viel länger an der Stange halten, als es den Vorgängern gelungen ist. Und das war bei den meisten Teilen schon recht lange.

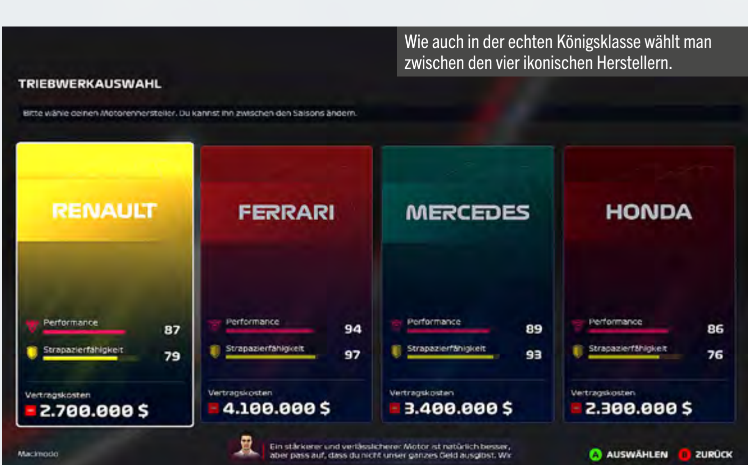
PRO UND CONTRA

- ➕ Durch und durch gelungener Mein-Team-Modus
- ➕ Spürbar realistischeres und spaßigeres Fahrgefühl
- ➕ Splitscreen-Modus endlich zurück
- ➕ Noch näher an der offiziellen TV-Übertragung der Formel 1
- ➕ Volles Lizenzpaket zu F1 und F2
- ➕ Verbesserte Zugänglichkeit in allen Bereichen für Neulinge
- ➕ Der neue „ERS-“Überholknopf gibt Rennen mehr Spannung und Sinn
- ➕ Volles Lizenzpaket zu F1 und F2
- ➖ Auch weiterhin leider enttäuschendes Schadensmodell
- ➖ Kommentatoren, Interviews und Boxenfunk enorm unrealistisch
- ➖ Teils überraschend lange Ladezeiten





Wer in der F1 an der Spitze mitfahren möchte, der sollte die Finanzen nie aus den Augen lassen.



Wie auch in der echten Königsklasse wählt man zwischen den vier ikonischen Herstellern.

The Elder Scrolls Online
Greymoor

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Zenimax Online
Hersteller: Bethesda
Termin: 26. Mai 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

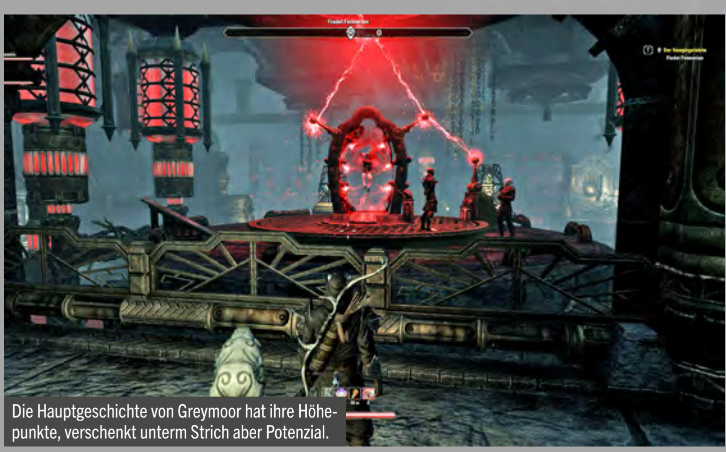
Von: Karsten Scholz

Mit Greymoor geht's endlich wieder zurück nach Himmelsrand. Doch wie viel Spaß macht das neue Kapitel von The Elder Scrolls Online?

Für viele passionierte Rollenspieler gehört The Elder Scrolls 5: Skyrim zu den besten Genre-Vertretern seiner Art. Die Gründe dafür sind zahlreich. Die Spielwelt strotzte nur so vor Atmosphäre. Die Begegnungen mit den imposanten Drachen brannten sich ins Gehirn. Genauso viele der Quests und Geschichten. Zudem wusste man nie, was auf dem nächsten Ritt passieren wird. Das Unvorhergesehene lauerte hinter jeder Ecke. Und dank der zahlreichen, teils fantastischen PC-Mods der Community wurde es auch nach vielen hundert Stunden einfach nicht langweilig im namensgebenden Himmelsrand. Als die Verantwortlichen von Zenimax Anfang des Jahres ankündigten, dass Tamriel-Helden mit dem neuen Kapitel Greymoor erstmals seit eben jenem fünften Teil der RPG-Reihe in den westlichen Teil von Skyrim zurückkehren dürfen, war den Entwicklern die Aufmerksamkeit und Vorfreude vieler Elder-Scrolls-Veteranen sofort sicher. Gleichzeitig liegt die Messlatte nun sehr hoch. Können Matt Firor und sein Team mit Greymoor die alte Skyrim-Magie auch in ihrem Online-Rollenspiel heraufbeschwören? Und wie schlagen sich die Neuerungen des Kapitels? Taugt Greymoor, wie von den Entwicklern versprochen, als frischer Einstiegspunkt für Tamriel-Neulinge? Wir haben die Antworten!

Mit Greymoor einsteigen? Das geht!

Seit vielen Jahren schon konzipiert Zenimax die alljährlich erscheinenden Kapitel so, dass diese als möglicher Einstiegspunkt für interessierte Rollenspiel-Fans taugen. Wie zuvor Morrowind, Summerset und Elsweyr besitzt auch Greymoor ein eigenes Tutorial, das euch in die grundlegenden Spielmechaniken einführt. Dazu kommt, dass in allen Teilen von Tamriel eine flexible Stufenskalierung wirkt. Euer frisch erstellter Charakter kann sich überall nach Lust und Laune auf die hiesigen Quests stürzen, sich für Gruppenherausforderungen wie Weltbosse mit anderen Helden, egal welcher Stufe, zusammenschließen und Beute, passend


Die Hauptgeschichte von Greymoor hat ihre Höhepunkte, verschenkt unterm Strich aber Potenzial.



Der Besuch von Kastell Graumoor ist uns in Sachen Optik und Atmosphäre in besonders guter Erinnerung geblieben.

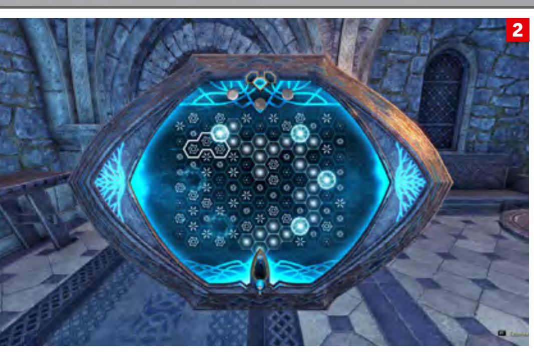
zum eigenen Level, einsacken. Dass ihr von all der Freiheit und der Masse an Inhalten nicht erschlagen werdet, dafür sorgen zwei Hilfestellungen, die bereits in den letzten Monaten ins Spiel kamen. Der Ratgeber für Fertigkeiten versorgt euch mit Empfehlungen für mögliche Spielweisen eurer Klasse und schlägt euch konkret vor, welche Fertigkeiten ihr als nächstes erlernen solltet. Der Gebiets-Leitfaden hält euch wiederum über den Fortschritt in den Zonen auf dem Laufenden und weist euch auf Aufgaben in der Nähe hin. Auch wenn diese beiden Features nicht mehr ganz frisch sind, profitieren Spieler, die mit Greymoor neu einsteigen, von diesen enorm.

Schwarzes Herz von Skyrim

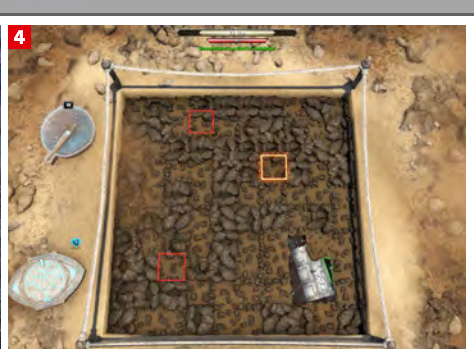
Der Spieleinstieg ist mit dem neuen Abenteuer also gut machbar. Bedenkt jedoch, dass Greymoor bereits die zweite Phase der jahresübergreifenden Geschichte rund um das schwarze Herz von Skyrim ist. Die nahm mit dem Verlies-DLC Harrowstorm bereits im ersten Quartal 2020 ihren Anfang, in dem wir es erstmals mit den Gramstürmen und dem Eiskap-Zirkel zu tun bekommen. Doch keine Sorge: Die Ausgangslage und der Grund für eure Reise ins Westliche Himmelsrand werden auch dann ausreichend erklärt, wenn ihr erst jetzt mit Greymoor den Einstieg wagt. Details über die Story selbst wollen wir im Test nicht verraten. Nur so viel: Vor allem einige der Nebengeschichten und -Quests haben uns richtig gut gefallen. Mal müssen wir einen vampirischen Mörder aufspüren und dafür mit Zeugen reden, den Spuren des Assassinen folgen oder uns in einer Sperrzone an Wachen vorbeischleichen. An anderer Stelle ergründen wir, warum ein Möchtegern-Archäologe in einer Flasche gelandet ist, lösen dabei gleich mehrere (nicht allzu knifflige) Rätsel und schmunzeln nebenbei über die launigen, mal wieder klasse vertonten Dialoge. Die große Story-Kampagne von Greymoor verschenkt indes einiges an Potenzial. Die Ausgangslage ist spannend, die Schauplätze sind teils atemberaubend (dazu gleich mehr), doch hört die Geschichte genau dann (und unserem Geschmack nach viel zu schnell) auf, als die Story gerade so richtig Fahrt aufnehmen möchte. Dazu kommt, dass der finale Kampf viel zu einfach geraten ist. Gut gefallen hat uns dafür der Twist, mit dem das letzte Drittel der Geschichte eingeläutet wird, sowie ein Ereignis am Ende, bei dem wir kurz Gänsehaut hatten.

Wunderschönes Himmelsrand

So viel Spaß wir mit den Quests und Teilen der Geschichte auch hatten, der Star von Greymoor ist die Spielwelt. Wie schon mit Vvardenfell in Morrowind ist es den Entwicklern auch mit dem Westlichen







Bevor ihr euch auf die Suche nach den vergrabenen Schätzen machen könnt, müsst ihr erst Gegenstände finden, die euch Hinweise auf den Fundort liefern 1. Die Hinweise verarbeitet ihr über das Erspähen-Minispiel, bei dem ihr möglichst viele der leuchtenden Zellen innerhalb der verfügbaren Runden erreichen müsst 2. Mit den so erspielten Infos grenzt ihr die potenziellen Ausgrabungsorte ein. Wenn ihr eine Ausgrabungsstätte gefunden habt … 3, beginnt das zweite Minispiel: die eigentliche Ausgrabung. Auch hier stehen euch nur eine begrenzte Zahl an Aktionen zur Verfügung, um den Schatz freizulegen 4.



Das neue Ultimate der Fertigkeitslinie der Vampire verwandelt euch in einen mächtigen Blutsauger-Lord.

Himmelsrand richtig gut gelungen, eine aus einem Elder-Scrolls-Rollenspiel bekannte Spielwelt gut in das Online-Pendant zu übertragen. Mit ikonischen Orten wie der auf einem Felsbogen liegenden Stadt Einsamkeit kitzeln sie gezielt die Nostalgienerven der Skyrim-Fans. Gleichzeitig lässt sich überall viel Neues entdecken. Und ja, damit meinen wir neben erstmals zugänglichen Arealen auch die altbekannten Himmelsscherben, mehrere Weltbosse, Gewölbe, Verliese, neue Questgeber und vieles mehr. Gut haben uns auch die dynamisch in der Welt auftauchenden Gramstürme gefallen, für die ihr euch unbedingt mit anderen Tamriel-Helden zusammentun solltet. Wer mit einer eingespielten Gruppe in den Kampf ziehen will, der besucht die neue 12-Spieler-Prüfung Kynes Ägis, in der drei neue Bossherausforderungen auf euch warten. Am meisten gestaunt haben wir aber nicht in Einsamkeit, Drachenbrügge oder während eines Gramsturms, sondern in der unterirdischen, toll designten Schwarzweite. Dort streifen wir durch uralte Dwemer-Ruinen, reiten an riesigen, leuchtenden Pilzen vorbei oder legen uns mit Vampir-Scharen in Sichtweite des beeindruckenden Kastells Graumoor an. Die Festung der Blutsauger dürfen wir für einige Quests sogar betreten, und auch in der Burg bekamen wir fürs Auge und in Sachen Atmosphäre einiges geboten. Überall stehen Statuen, hängen schaurig-schöne Bilder an der Wand oder baumelnde Kronleuchter beziehungsweise Käfige mit Gefangenen von den Decken. Am liebsten hätten wir den ganzen Kram eingesackt, um damit unser neues Stolzspitze-Herrenhaus (das Skyrim-Veteranen nur zu gut kennen dürften) schick einzurichten.

Launiges Buddeln im Dreck

Mit dem Antiquitätensystem liefern die Entwickler mit Greymoor eine weitere Möglichkeit, sich in der Spielwelt zu verlieren. Über so ziemlich jede Aktivität im Spiel könnt ihr nun Hinweise auf einen vergrabenen Schatz erhalten. Über das Erspähen-Minispiel versucht ihr dann, die Hinweise in konkrete Ortsangaben umzumünzen. Dabei müsst ihr auf einem Spielbrett innerhalb der verfügbaren Runden möglichst viele leuchtende Zellen erreichen, indem ihr euch effizient einen Weg über die Felder mit den unterschiedlichen Symbolen zusammenreimt. Je mehr leuchtende Zellen ihr erreicht, desto weniger potenzielle Ausgrabungspunkte werden euch später auf der Karte angezeigt. Wenn ihr die Grabungsstätte einer Antiquität dann ausfindig gemacht habt, wartet das zweite Minispiel auf euch. Bei dem müsst ihr mit Hilfe des Antiquar-Auges zuerst den möglichen Fundort eingrenzen. Danach kommen Werkzeuge wie Pinsel, Spatel oder Schaufel zum Einsatz, um Erde abzutragen und den Schatz letztlich zu bergen, wobei ihr auch dafür nur eine begrenzte Anzahl an Aktionen zur Verfügung habt. Sowohl das Erspähen als auch die Grabung besitzen dabei zwei eigene Fertigkeitslinien, die ihr leveln könnt und über die ihr sukzessive neue Verbesserungen freischaltet, die euch bei der erfolgreichen Absolvierung der Minispiele helfen und dank denen ihr auch besonders gut versteckte Antiquitäten aufspüren könnt. Auf die Art könnt ihr euch nicht nur Wertgegenstände erspielen, die bei Händlern viel Gold bringen, sondern auch neue Handwerksstile, ein Reittier, Einrichtungsgegenstände, Bemalungen und Verzierungen für euren Charakter oder die sechs neuen, mythischen Ausrüstungsteile. Die bringen jeweils einen besonderen Effekt mit und fallen stark limitiert aus: ihr dürft immer nur eine mythische Ausrüstung anlegen. Unterm Strich erweitert das neue Antiquitätensystem die bisherigen Inhalte von TESO glänzend um eine neue Ebene, die ganz unterschiedliche Spielertypen für einige Zeit beschäftigen wird.

Bessere Vampire statt neue Klasse

Eine komplett neue Klasse gibt es mit Greymoor leider nicht. Dafür haben die Entwickler die dominante Rolle der Vampire im Westlichen Himmelsrand zum Anlass genommen, um der Fertigkeitslinie des Blutsaugers eine Generalüberholung zu verpassen. Die besitzt nun deutlich mehr aktive Fertigkeiten und ein eindrucksvolles Ultimate, das euch für gewisse Zeit in einen mächtigen Vampirlord verwandelt, der Feinde durch Wände aufspüren kann. Der bisherige Ultimate-Zauber Fledermausschwarm ist übrigens nicht einfach gestrichen worden, sondern Teil der ersten Weiterentwicklung der Vampirlord-Verwandlung. Neu ist auch das System hinter dem Vampir-Dasein. Wer alle vier Phasen des Vampirismus durchlaufen will, der muss regelmäßig vom Blut anderer Tamriel-Bewohner trinken. Nur in der vierten Phase erhaltet ihr Zugriff auf alle Vampir-Fertigkeiten. Zudem sind diese in der letzten Phase besonders kostengünstig. Dafür rauben euch Fertigkeiten anderer Linien nun deutlich mehr Ausdauer oder Magicka. Durch Feuer nehmt ihr mit jeder Phase mehr Schaden und eure Gesundheitsregeneration sinkt letztlich gen null. Ihr müsst also abwägen, wie wichtig euch die Vorteile des Vampirs sind und ob ihr die Nachteile für diese in Kauf nehmen wollt. Letztere lassen sich übrigens zumindest für einige Zeit durch den zweiten Morph des Ultimates umgehen. Dank dieser Verbesserung erreicht ihr mit der Verwand-



Die Gramstürme sind toll inszeniert und gefallen uns sogar noch besser, als die Drachenangriffe aus dem letzten Jahr.

lung in den Vampirlord eine neue fünfte Phase, in der ihr als Vampir absolut keine Nachteile verspürt – ihr seid also eine Art Super Saiyajin der Gattung Vampir. Cool!

Technisch mit Luft nach oben

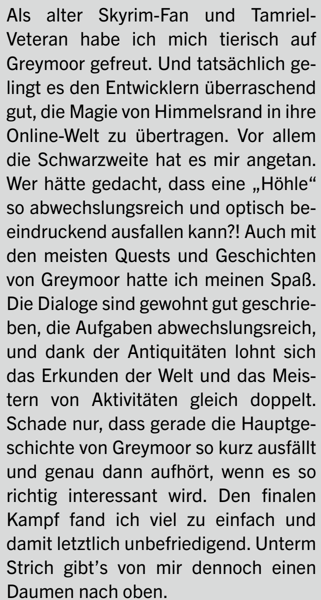
Es ist zum Verrücktwerden. Da implementieren die Entwickler seit Monaten schon Maßnahmen, um die Performance des Spiels trotz der immer weiter steigenden Spielerzahlen deutlich zu verbessern, um die langen Ladezeiten und den enormen Festplatten-Bedarf nach unten zu drücken, und dann sorgen vereinzelte Bugs dafür, dass Greymoor einen richtigen Fehlstart hinlegt. Erst hatten alle Spieler, egal ob Käufer oder nicht, Zugriff auf das neue Kapitel. Dann kam es zu extrem langen Ladezeiten, die oft sogar in unendlich langen Ladebildschirmen oder einem Verbindungsabbruch endeten. Wer ins Spiel kam, der kämpfte mit Lags, die mit der Zeit immer schlimmer wurden. Mehrmals mussten die Server heruntergefahren werden, bis die Verantwortlichen die gröbsten Baustellen beseitigt hatten. Mittlerweile könnt ihr Greymoor fast problemlos genießen. Fast, weil wir im Zuge unseres Tests noch mit weiteren Fehlern konfrontiert wurden. Mal konnten wir einen Quest-Gegenstand nicht aufheben, mal einen Quest-NPC nicht ansprechen. In solchen Fällen half es meist nur, die gesamte Questreihe neu zu starten. Ärgerlich! ❑



Einige der Nebenquestreihen haben uns richtig gut gefallen. Und ja, wir sprechen hier mit einer Puppe.

MEINE MEINUNG

Karsten Scholz



„Trotz des verschenkten Potenzials und einiger Bugs ein tolles Kapitel“

Als alter Skyrim-Fan und Tamriel-Veteran habe ich mich tierisch auf Greymoor gefreut. Und tatsächlich gelingt es den Entwicklern überraschend gut, die Magie von Himmelsrand in ihre Online-Welt zu übertragen. Vor allem die Schwarzweite hat es mir angetan. Wer hätte gedacht, dass eine „Höhle“ so abwechslungsreich und optisch beeindruckend ausfallen kann?! Auch mit den meisten Quests und Geschichten von Greymoor hatte ich meinen Spaß. Die Dialoge sind gewohnt gut geschrieben, die Aufgaben abwechslungsreich, und dank der Antiquitäten lohnt sich das Erkunden der Welt und das Meistern von Aktivitäten gleich doppelt. Schade nur, dass gerade die Hauptgeschichte von Greymoor so kurz ausfällt und genau dann aufhört, wenn es so richtig interessant wird. Den finalen Kampf fand ich viel zu einfach und damit letztlich unbefriedigend. Unterm Strich gibt's von mir dennoch einen Daumen nach oben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolles Himmelsrand
- ➕ Oft spaßige, abwechslungsreiche Quests
- ➕ Klasse geschriebene Dialoge, tolle Sprecher
- ➕ Es gibt viel zu entdecken, viel zu erspielen
- ➕ Neues Antiquitätensystem ist sehr motivierend
- ➕ Runderneuerte Vampir-Linie
- ➕ Sowohl für Einsteiger als auch für TESO-Veteranen geeignet
- ➕ Neue Prüfung für 12 Spieler
- ➖ Einige Bugs (vor allem zum Add-on-Start) trüben den Spielspaß
- ➖ Hauptgeschichte verschenkt viel Potenzial
- ➖ Keine neue Klasse



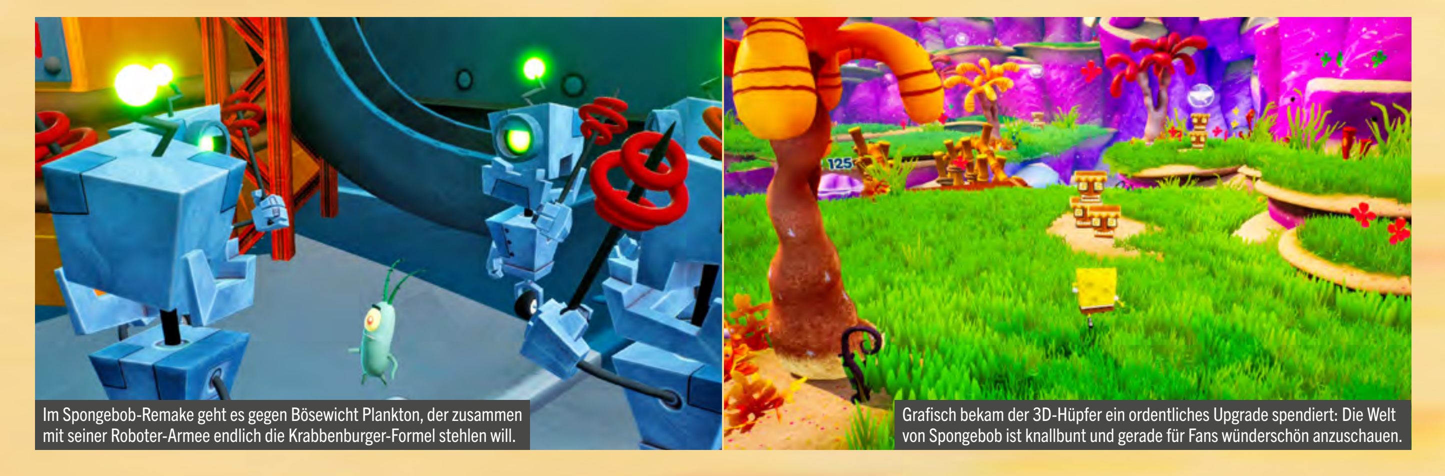
Genre: Jump & Run
Entwickler: Purple Lamp Studios
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 23. Juni 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 6 Jahren

SpongeBob Schwammkopf
Schlacht um Bikini Bottom – Rehydrated

The Last of Us: Part 2? Pah, vollkommen überbewertet! Das einzig wahre Gaming-Highlight im Juni ist knallbunt, knuddelig und absolut schwammtastisch.

Von: David Benke

Wer wohnt in 'ner Ananas ganz tief im Meer? Saugstark und gelb und porös und zwar sehr? Wer die vergangenen 20 Jahre nicht unter einem Stein gelebt hat (wie manch Seestern, auf den wir später noch eingehen), der hat höchstwahrscheinlich die passende Antwort parat. Es geht natürlich um Spongebob Schwammkopf. Der kleine gelbe Quadratschädel ist aus dem heutigen Medienkosmos einfach nicht mehr wegzudenken. Seit über zwei Jahrzehnten bringt er Freude in die Wohnzimmer der Welt, hat die Kinoleinwände für sich erobert und ist schließlich zur ultimativen Ikone der Internet-Memes aufgestiegen. Als Serienerfinder Steve Hillenburg im Jahr 2018 verstarb, unterschrieben sogar 1,2 Millionen Menschen eine Petition, um zu seinen Ehren einen Spongebob-Auftritt in die Super-Bowl-Halftime-Show einzubauen. Bei all der Popularität ist es natürlich kein Wunder, dass der Unterwasserbewohner auch schon den einen oder anderen Abstecher in die Welt der Videospiele gemacht hat. Der neueste hört nun auf den unfassbar langen Namen Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated – und ist ehrlicherweise gar nicht mal



Im Spongebob-Remake geht es gegen Bösewicht Plankton, der zusammen mit seiner Roboter-Armee endlich die Krabbenburger-Formel stehlen will.

Grafisch bekam der 3D-Hüpfer ein ordentliches Upgrade spendiert: Die Welt von Spongebob ist knallbunt und gerade für Fans wunderschön anzuschauen.



Hin und wieder erwarten euch im Spiel kleinere Rätsel und Geschicklichkeitstests, wie zum Beispiel diese vereinfachte Mini-Version eines Kugellabyrinths.

Hier ist Endstation! Wenn ihr die vom Entwickler vorgesehenen Pfade verlasst, setzt euch das Spiel händisch an einen sicheren Ort zurück.

so neu. Wie der Titel bereits nahelegt, handelt es sich nämlich um eine Neuauflage, die am 23. Juni für den PC und die aktuellen Konsolen erschienen ist. Die Remaster-Könige von THQ Nordic, unter anderem auch verantwortlich für das im Juli erscheinende Destroy All Humans, haben dabei ganz tief in die Mottenkiste gegriffen einen 3D-Plattformer aus dem Jahr 2003 ausgegraben und ihm einen neuen Anstrich verpasst.

Ich bin bereit!

Um Spongebob ins Jahr 2020 zu hieven, haben die Macher von Purple Lamp weder Kosten noch Mühen gescheut. Schlacht um Bikini Bottom wurde mit Hilfe der Unreal Engine 4 einmal komplett neu aufgebaut und aufgehübscht. Im Vergleich zum 17 Jahre alten Vorgänger macht das Remake so natürlich deutlich mehr her. Figuren und Umgebungen sind deutlich detaillierter, Animationen flüssiger, Texturen knackiger und Farben satter. Auf entsprechender Hardware läuft das Abenteuer zudem in 4K-Auflösung und bei 60 Frames pro Sekunde.

Bei der Story hat man sich indes strikt an die Vorlage gehalten. Die Erzählung dreht sich also immer noch um den neuesten Versuch des kriminellen Plankton, endlich die geheime Krabbenburger-Formel in seinen Besitz zu bringen. Der Schlüssel zum Erfolg soll dabei seine neueste Erfindung, der Duplicatotron 3000, sein, mit dem er sich eine Roboter-Armee zusammenstellen und Bikini Bottom unter seine Kontrolle bringen will. Dummerweise haben die Blechbüchsen aber ihre eigenen Pläne und stürzen die Stadt lieber in Eigenregie ins Chaos. Nun liegt es an unserem schwammtastischen Helden, wieder für Recht und Ordnung zu sorgen. Zugegeben, die Geschichte ist nicht sonderlich ausgefallen. Wahrscheinlich könnte sie in ihrer Essenz auch in eine reguläre TV-Episode gequetscht werden. Dafür wirkt die Story aber stets authentisch und glänzt mit jeder Menge bekannter Gesichter und Gebiete, über die ihr im Verlauf des Spiels stolpert. Schauplätze wie die Goo-Lagune oder die Quallenfelder wählt ihr über eine Art Main Hub rund um euer Ananashaus aus. Jedes dieser Areale besteht aus einzelnen, durch Ladebildschirme voneinander getrennten Levels. Zudem könnt ihr komplett neue Teile von Bikini Bottom freischalten, indem ihr goldene Pfannenwender findet. Zu entdecken gibt es also mehr als genug – wenn euch die unsichtbaren Levelgrenzen nicht im Weg stehen. Wenn ihr den vom Entwickler vorgegebenen Pfad verlasst, werdet ihr flugs von einer freundlichen Menschenhand (bekannt aus dem TV-Intro) wieder zurück an einen sicheren Ort gesetzt. Schade, dass einem Spongebob hier nur die Illusion von Freiheit vorgegaukelt, zumal das Zurücksetzen zumindest auf den Konsolen mit einer längeren Ladezeit verbunden ist.



In diversen Bosskämpfen müsst ihr gegen Roboterversionen bekannter Charaktere bestehen. Das verlangt euch tatsächlich einiges ab.

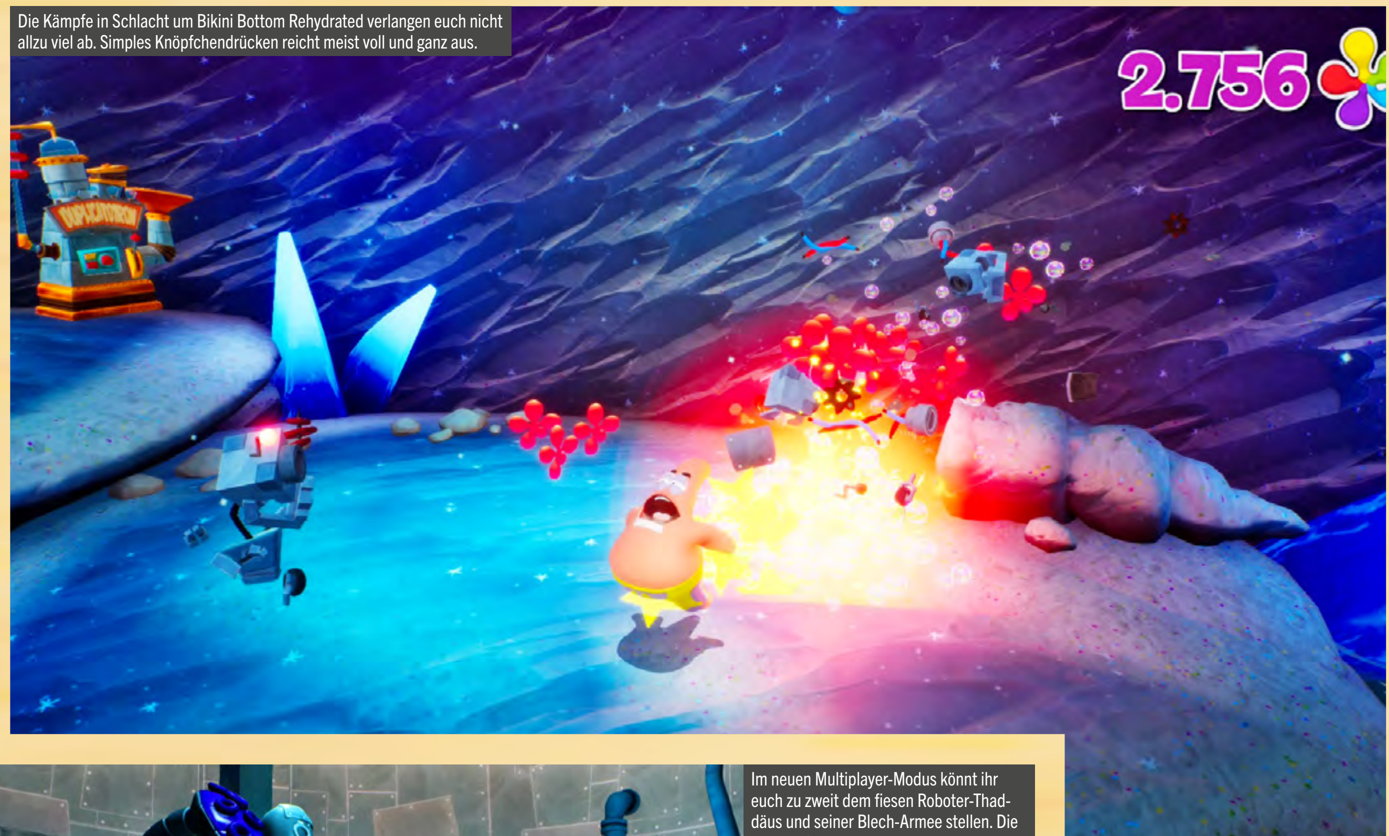


Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated steckt voller bekannter Charaktere, beispielsweise auch dem Fliegenden Holländer.

Super-Weicheischuppen Jr?

Pro Gebiet erwartet euch eine Hauptmission, die die Geschichte vorantreibt. Die fällt aber leider immer recht gleichförmig aus. Entweder gilt es, eine bestimmte Anzahl an Gegenständen zu sammeln oder alle Roboter in der Nähe auszuschalten. Das wird auf Dauer schon etwas langweilig. Immerhin weichen die Nebenaufträge, mit denen ihr zusätzliche Pfannenwender ergattern könnt, etwas von Schema F ab. Hier müsst ihr auch mal Rennen, sehr simple Rätsel oder kleine Geschicklichkeitspassagen meistern, die aufgrund der leicht unpräzisen Gamepad-Steuerung gar nicht mal so einfach sind.

Auch die diversen Bosskämpfe sorgen nochmal für eine ordentliche Portion Abwechslung. In der Regel prügelt ihr euch nämlich nur durch Standard-Roboter-Mobs. Von denen gibt es zwar 14 verschiedene Typen, die sind aber meist nach nur einem Schlag hinüber – unkoordiniertes Knöpfchendrücken reicht hier also vollkommen aus. Die größeren Brocken verlangen euch indes sogar so etwas wie eine „Taktik" ab. Ihr müsst beispielsweise Angriffsmuster studieren, Attacken ausweichen und Schwachstellen anvisieren.



Die Kämpfe in Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated verlangen euch nicht allzu viel ab. Simples Knöpfchendrücken reicht meist voll und ganz aus.


Im neuen Multiplayer-Modus könnt ihr euch zu zweit dem fiesen Roboter-Thaddäus und seiner Blech-Armee stellen. Die Horden-Schlacht werden aber schnell öde.

Eine echte Herausforderung dürft ihr in Schlacht um Bikini Bottom aber nicht erwarten. Das Spiel ist so konzipiert, dass auch jüngere, eher unerfahrene Zocker zurechtkommen. Es gibt nur einen einzigen Schwierigkeitsgrad, regelmäßige Checkpoints und Extra-Leben en masse – die ingame natürlich die Form von Spongebobs Unterhosen annehmen. Solltet ihr dennoch mal den Löffel abgeben, zieht das keinerlei Konsequenzen nach sich, außer, dass alle Gegner im Bereich respawnen. Das ist schon sehr gnädig. Auch mit den Tutorials haben es die Entwickler wirklich gut gemeint, sodass wirklich alle paar Minuten Erklärungen eingeblendet werden.

Nein, hier ist Patrick!

Der einzige Gameplay-Kniff ist die Aufteilung des Spielgeschehens auf drei verschiedene Hauptfiguren, zwischen denen ihr dynamisch wechseln könnt. So schlüpft ihr auch in die Rollen von Patrick Star und Sandy Cheeks, was euch wiederum Zugriff auf deren individuelle Fähigkeiten gibt. Der Seestern kann etwa Früchte werfen und damit Wippen auslösen, während das Eichhörnchen als gebürtige Texanerin besonders bewandert mit dem Lasso ist. Der gute Spongebob bekommt von seinem Freund Kumpelblase sogar vereinzelt neue



In kurzen Donwhill-Rennen müsst ihr schnelle Reflexe beweisen und eine vorgegebene Zeit unterbieten. Dafür winkt euch ein goldener Pfannenwender.


Sandy kann ihr Lasso als eine Art Rotor benutzen und so durch die Luft schweben. Außerdem ist das Eichhörnchen natürlich ein absolutes Ass in Karate.



Im Spielverlauf könnt ihr auch noch goldene Unterhosen einsammeln, die die Anzahl eurer maximalen Extraleben erhöhen. Das macht die Kämpfe nochmal leichter.

Tricks beigebracht – beispielsweise eine Art Seifenblasen-Zielsuchrakete, mit der ihr entfernte Schalter aktivieren könnt. So erschließt ihr euch im Spielverlauf immer neue Wege, wodurch an manchen Stellen sogar so etwas wie Backtracking aufkommt. Hier aber auch nur von leichten Metroidvania-Elementen zu sprechen, würde wohl den unbändigen Zorn von Kollege Felix Schütz auf mich ziehen.

F steht für Freunde

Entsprechend seid ihr durch die Story in maximal zehn Stunden durch. Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated ist also ein eher kurzes Vergnügen. Die Spielzeit wird durch ein paar Sammelaufgaben zwar noch künstlich gestreckt. Mehr als ein nettes Extra sind Gold-Trophäen für das Finden aller Goldenen Pfannenwender, Patricks Socken oder glänzenden Objekte jedoch nicht. Selbst wenn ihr mit letzteren immerhin ein Kino-Ticket kaufen und im Filmsaal dann ein paar Konzept-Zeichnungen bewundern dürft. Auch der komplett neue Multiplayer-Part, der sowohl lokal als auch online funktioniert, ist kaum der Rede wert. Der Hordenmodus, in dem ihr euch zu zweit durch Wellen von Angreifern prügelt, wird schnell repetitiv und lohnt sich eigentlich nur für Hardcore-Fans, die mal einen Blick auf Roboter-Thaddäus oder Patricks Eiscreme-Traumwelt werfen wollen – Content, der im Original gestrichen, jetzt aber nochmal wiederverwendet wurde. Die mangelnde Tiefe und kleinere technische Unsauberkeiten wie verbuggte Gegner, nachladende Texturen oder sich wiederholende Sprach-Samples verzeiht man dem Spiel aber gerne. Schließlich gleicht es diese doch mit jeder Menge Fan-Service aus. Der remasterte Soundtrack sowie wie die komplett neue Vertonung zaubern Verehrern der Fernseh-Vorlage ein Lächeln ins Gesicht. War das Original noch mit komplett fremden Sprechern besetzt, kommt jetzt der offizielle Cast rund um die Quietschestimme von Santiago Ziesmer zum Einsatz. Der bringt die nötige Portion Charme und Humor mit und sorgt so für ein rundum stimmiges Spongebob-Spielerlebnis. Dafür ist der Preis von knapp 30 Euro absolut vertretbar. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke

„Ein nettes Tiefsee-Abenteuer für Kinder & Junggebliebene.“

Ein netter kleiner 3D-Plattformer, der vor allem Fans der Vorlage begeistert. Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated ist ein grundsolider 3D-Plattformer mit spaßigem Gameplay und einer hübschen Aufmachung – nicht mehr und nicht weniger. So ungefähr würde wohl mein objektives Fazit zu der Neuauflage lauten. Das Problem ist nur: So richtig objektiv lässt sich der Titel einfach nicht bewerten. Wie bei vielen anderen Videospielumsetzungen bekannter Marken zieht auch das Spongebob-Spiel seinen Reiz daraus, euch in eine Welt hineinzuziehen, die man so schon aus dem Fernsehen kennt. Und das funktioniert in Schlacht um Bikini Bottom eben richtig gut. Der Titel bringt den Charme der TV-Vorlage perfekt rüber, glänzt mit einer authentischen Aufmachung sowie jeder Menge Fan-Service. Für Spongebob-Anhänger ist er daher absolut empfehlenswert. Wer mit dem kantigen Burgerbrater allerdings nichts anfangen kann oder einen herausfordernden Hüpfer im Stile von Banjo Kazooie sucht, der greift besser woanders zu.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grafisch komplett überarbeitet
- ➕ 4K-Auflösung und 60 FPS
- ➕ Remasterter Soundtrack
- ➕ Neue Vertonung mit Original-Sprechern
- ➕ Jede Menge Fan-Service
- ➕ Cut Content aus dem Original
- ➕ Grundsolides Plattformer-Gameplay
- ➕ Neuer Multiplayer-Modus …
- ➖ … der leider sehr schnell langweilig wird
- ➖ Sehr kurze, etwas uninspirierte Story
- ➖ Teils altbackenes Spieldesign
- ➖ Kaum spielerischer Anspruch
- ➖ Kleinere technische Schnitzer

WERTUNG 7



Euer Freund Kumpelblase hat immer ein paar neue Tricks für euch auf Lager. Schaut auf jeden Fall mal bei ihm vorbei!

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Chibig
Hersteller: Chibig
Termin: 16. Juni 2020
Preis: ca. 22 Euro
USK: ab 6 Jahren

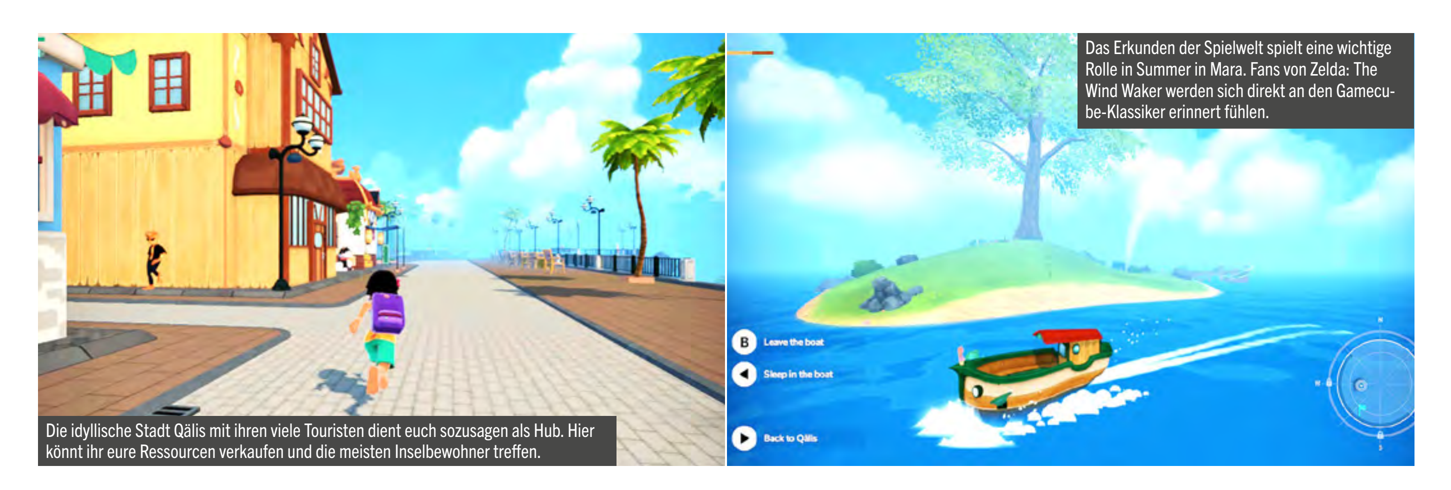
Summer in Mara

Von: Aleksandar Mitrevski & Lukas Schmid

Falls es euch draußen zu kalt sein sollte, könnt ihr in Summer in Mara zu Wasser und beim Farmen Sommerfeeling genießen.

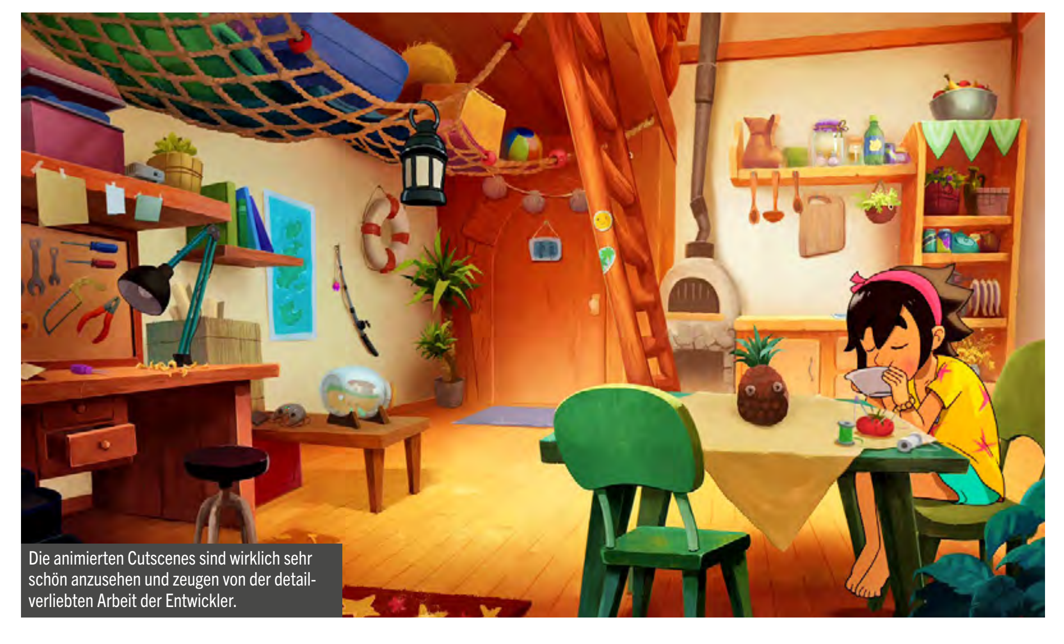
Der Weg ist das Ziel: So oder so ähnlich könnte das Motto des Indie-Titels Summer in Mara lauten. Die beruhigende Singleplayer-Erfahrung setzt den Fokus hauptsächlich auf ein Crafting-basiertes Farming-Gameplay und eine frei erkundbare Meereswelt samt verlassener Inseln. Selbst angebautes Gemüse, gezüchtete Tiere oder verschiedene Crafting-Materialien wie Holz, Steine und Metalle können in den Städten und Märkten der Welt verkauft werden. Darüber hinaus gibt es auch über 150 Quests für viele der diversen Inselbewohner zu erledigen.

Der Sommer eures Lebens
Schauplatz ist der Planet Qü, während Mara das lebensspendende Meer des Planeten bezeichnet, auf dem wir uns befinden. Auf ihren Reisen durch die Welt macht Protagonistin Koa viele neue Bekanntschaften und entdeckt sogar eine außerirdische Bedrohung, die vorhat, die Ressourcen des Planeten an sich zu reißen und das gesamte Leben auf Qü zu zerstören. Gemeinsam mit ihrem aquatischen Begleiter Napopo stellt sie sich daher der Gefahr der technisch überlegenen Invasoren. Hinsichtlich des Charakterdesigns sind die Inspirationsquellen deutlich sichtbar: Der niedliche Zeichenstil und der Anime-Look erinnern sehr stark an die Animationsfilme des japanischen Studio Ghibli. Das Ergebnis ist aber keine schlechte Kopie, ganz im Gegenteil – die liebevoll gezeichneten Figuren und die gekonnt animierten Cutscenes verleihen Summer in Mara einen ganz besonderen Charme. Ob es die fischähnlichen Qüido, die Menschen, oder die außerirdischen Elit sind, die Figuren der unterschiedlichen Fraktionen Qüs sind allesamt einzigartig und detailliert gezeichnet. Auch die witzigen Dialoge und die tiefgründige Story rund um ein Mädchen, das seinen Platz in der Welt zu finden versucht, wissen zu überzeugen.



Die idyllische Stadt Qälis mit ihren viele Touristen dient euch sozusagen als Hub. Hier könnt ihr eure Ressourcen verkaufen und die meisten Inselbewohner treffen.

Das Erkunden der Spielwelt spielt eine wichtige Rolle in Summer in Mara. Fans von Zelda: The Wind Waker werden sich direkt an den Gamecube-Klassiker erinnert fühlen.


Die animierten Cutscenes sind wirklich sehr schön anzusehen und zeugen von der detailverliebten Arbeit der Entwickler.

Man merkt, dass die Entwickler von Chibig hier mit sehr viel Liebe zum Detail gearbeitet haben. Summer in Mara erschafft so eine schöne Atmosphäre, in die man gerne und lange eintauchen möchte.

Ernten, was man sät

Einen Großteil der Zeit werdet ihr in Summer in Mara mit dem Ausbau eurer Heimatinsel verbringen. Mit Stardew Valley nennen die Entwickler hier eine weitere Inspirationsquelle, die sich angesichts des Farming-Gameplays auch deutlich bemerkbar macht. Ein gutes Tutorial macht den Einstieg leicht und erklärt die unterschiedlichen Spielsysteme. Mit einem überschaubaren Repertoire an Werkzeugen macht ihr euch an die Arbeit, eure Insel nach Belieben zu gestalten. So könnt ihr Bäume fällen und pflanzen, Erze und Steine fördern, Nutztiere halten und natürlich auch euer eigenes Gemüse anbauen. Im Vergleich zu Stardew Valley, in dem ihr eure Felder überall bestellen könnt, steht euch in Summer in Mara aber nur eine begrenzte Nutzfläche zur Verfügung. Neue Strukturen und Gebäude könnt ihr hingegen überall auf der Insel platzieren. Die daraus gewonnenen Ressourcen könnt ihr entweder in der nächstgelegenen Stadt verkaufen oder für Upgrades eurer Werkzeuge verwenden. Das raue Inselleben erfordert aber auch einiges an Schweißarbeit: Sowohl Ausdauer- als auch Hungerleiste zeigen euch im oberen linken Eck an, wann es Zeit für Koa ist, eine Pause einzulegen und Nahrung zu sich zu nehmen.

Volle Fahrt voraus!

Neben eurer Tätigkeit als Farmerin auf der Heimatinsel besteht der Alltag in Summer in Mara aus dem Erkunden des weiten Meeres. Schön: Tag und Nacht sowie das Wetter wechseln dabei dynamisch. Wer Zelda: The Wind Waker gespielt hat, die dritte ganz offizielle Inspirationsquelle der Entwickler, der findet sich in der Kajüte des kleinen Bootes sofort zurecht. Sowohl das Gefühl beim Fahren als auch der Look erinnern stark an den Klassiker für den Gamecube. Unter anderem gibt es viele bewohnte sowie unbewohnte Inseln zu erforschen. Minispiele wie Tauchgänge oder Angeln warten ebenfalls auf euch. Den Tank eures Bootes könnt ihr auf eurer Heimatinsel oder in der Stadt Qälis wieder auffüllen. Untermalt werden eure kleinen Abstecher durch einen sehr angenehmen und passenden Soundtrack mit vielen Ukulele-Stücken. Ganz ohne Makel ist der Titel jedoch nicht. Obwohl der Comiclook zur süßen Atmosphäre passt, ist Summer in Mara technisch eher enttäuschend. Unschöne Texturen und häufige Grafik-Bugs, vor allem beim Schwimmen, fallen negativ auf. Die ungenaue Darstellung der Karte sorgt zusätzlich für einige Frustmomente. Viel zu oft passiert es, dass NPCs nicht an dem Ort sind, auf dem sie auf der Karte angezeigt werden. In der Stadt kann das besonders nervig werden, da man sich auf der Suche nach Quests, die zum Fortschritt der Story benötigt werden, gehörig verirren kann. Apropos Quests: Aufgrund der repetitiven Fetch-Missionen kommt hier schnell Langeweile auf. Zu guter Letzt sind uns die langen Ladezeiten negativ aufgefallen. Wirklich offen ist das Meer leider nicht, das heißt beim Übergang in ein angrenzendes Gebiet fallen Ladebildschirme an. Diese können mitunter mal eine Minute eurer Zeit in Anspruch nehmen. Der Spielspaß während des soliden Farming-Gameplays und die Freude an der schönen Story werden durch diese an sich kleinen, in der Summe aber deutlich spürbaren Macken leider erheblich getrübt. ❑

MEINE MEINUNG

Aleksandar Mitrevski



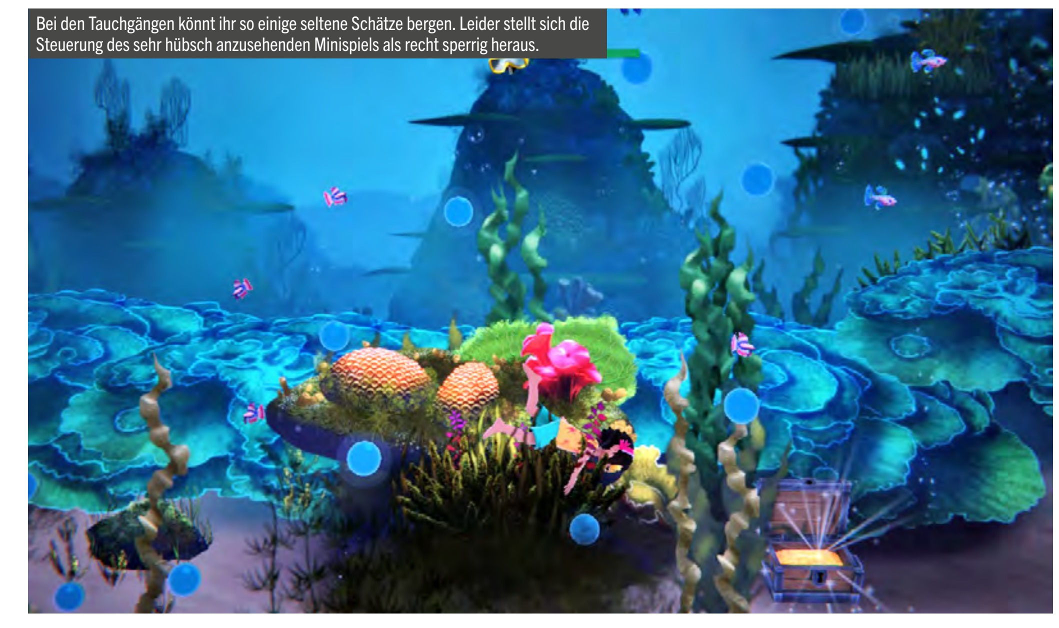
„Die Geschichte und der Look sind toll, die Technik allerdings …“

Bei wenigen Spielen war ich bisher so zwiegespalten wie bei Summer in Mara: Der Look ist klasse, die Story und die Charaktere sind liebevoll gestaltet und das Kultivieren der Heimatinsel ist spaßig. Auf technischer Seite hingegen überzeugt der Titel nicht. Vor allem die unschönen Texturen und die langen Ladezeiten stören den Spielfluss sehr. Das einfallslose Questdesign und die fehlende Übersicht bei der Navigation verlangen den Spielern zudem eine Menge Geduld ab. Nichtsdestotrotz bleibt Summer in Mara eine schöne Spielerfahrung. An allen Ecken und Kanten merkt man, wie viel Liebe das Team von Chibig in die Entwicklung dieses Titels gesteckt hat. Zum Abschalten eignet sich Summer in Mara also allemal, vor allem in den aktuell schweren Zeiten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Kreatives Charakterdesign
- ➕ Interessante Spielwelt
- ➕ Toll erzählte Geschichte
- ➕ Farming-Gameplay mit vielen Freiheiten
- ➕ Erkundungsaspekt sehr gelungen
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Einfallslose Quests
- ➖ Grafik-Bugs




Bei den Tauchgängen könnt ihr so einige seltene Schätze bergen. Leider stellt sich die Steuerung des sehr hübsch anzusehenden Minispiels als recht sperrig heraus.



Shantae and the Seven Sirens

Blöd für Shantae, dass ihr wohlverdienter Urlaub durch eine Entführung unterbrochen wird; gut für uns, denn das Ergebnis ist ein spaßiges Metroidvania.

Von: Lukas Schmid

So viele Brüste! Setzte die Shantae-Serie schon bisher die Reize ausnahmslos aller weiblicher NPCs und Feinde gerne in Szene, so wird dieser Ansatz mit Shantae and the Seven Sirens auf die Spitze getrieben. Kann man mögen, muss man aber nicht. So oder so lohnt es sich auf jeden Fall, dem Abenteuer eine Chance zu geben, denn wieder einmal haben die Entwickler von Wayforward einen rundum gelungenen Metroidvania-Spaß abgeliefert. Worum geht's? Shantae hat sich offenbar eine Scheibe von Super Mario Sunshine abgeschnitten und so sehen wir sie samt ihren Freunden zu Beginn des Spiels auf einer wunderschönen Urlaubsdestination landen. Das anstehende Highlight: Ein großer Auftritt von Halb-Dschinns aus aller Herren Länder, Shantae inklusive. Allerdings, mit dieser Prämisse hätten wir freilich noch nicht viel Videospiel und so werden Shantaes fünf Mit-Dschinns während des Auftritts entführt und es liegt an ihr, ihre Kolleginnen wieder zu befreien.

Ein wunderschöner Urlaub

Einen Oscar gewinnt die Handlung nicht, das ist aber offensichtlich auch nicht ihr Anliegen. Wo Seven Sirens genau wie die Vorgänger glänzt, ist bezüglich des sehr gelungenen und oft auf Meta-Pfaden wandernden Humors. Figuren sprechen seltsame Spiele-Logiken an, jeder ist ein bisschen durchgeknallt und generell nimmt sich das Spiel zu keinem Zeitpunkt auch nur im Geringsten ernst. Schade bloß, dass die deutsche Übersetzung traditionell gelungen, aber etwas fehleranfällig und in manchen Aspekten holprig ist. Dafür wurde die Präsentationsqualität ordentlich nach oben gefahren, zahlreiche vertonte Dialoge und vor allem jede Menge kurze, aber toll anzusehende Cartoon-Zwischensequenzen inklusive. In Kombination mit dem wunderschönen Grafikstil, der einen Schritt zurück vom 2,5D-Look von Half-Genie Hero hin zu klassischer Animation macht, ist Seven Sirens ein wahrer Augenschmaus. Die diversen Musikstücke sind zwar nicht so erinnerungswürdig wie die Grafik, aber trotzdem sehr ansprechend.

Die kreativ gestalteten Bosse sind keine große Herausforderung, sie machen aber Spaß. Generell ist Shantae and the Seven Sirens kein allzu schwieriges Abenteuer.


Auf unserer Reise durch die thematisch abwechslungsreichen Gebiete treffen wir auf unterschiedlichste Feinde und schalten allerlei Shortcuts frei. Spielerisch unterscheidet sich Seven Sirens somit kaum von den Vorgängern, ist aber ähnlich gut gemacht.

Fast wie Bayonetta!
Spielerisch wandert man auf bekannten Pfaden. In Shantaes Gestalt bereisen wir eine verwinkelte Spielwelt und erlangen nach und nach neue Fähigkeiten, um zu neuen Orten zu gelangen – das klassische Metroidvania-Einmaleins also. Anders als in Half-Genie Hero, wo wir mehrere kleine Areale von einem Auswahlmenü aus bereisten, erwartet uns diesmal wieder eine vollkommen zusammenhängende Map. Das sorgt für ein kohärenteres Spielgefühl, aber natürlich auch für mehr Backtracking. Dieser Umstand wird durch einige Warpräume und jede Menge Shortcuts zwar nicht eliminiert, aber dankenswerterweise abgeschwächt. Auf unserer Reise ist wieder einmal der Pferdeschwanz unserer Heldin unser wertvollster Begleiter. Shantae kann zwar beeindruckende Sprünge ausführen, anders als bei Hüpf-Kollegen wie Mario ist aber davon abzuraten, mit dem Hintern auf die Rüben unserer Widersacher zu klatschen. Stattdessen schlagen wir mit unseren Haaren zu, auch dann, wenn uns sonst gerade keine anderen Fähigkeiten zur Verfügung stehen. Die Kraft des Pferdeschwanzes erweitern wir wie üblich durch Items aus dem Shop in einer der Städte.

Verwandlungskünstlerin
Neu dabei sind Karten, die zufällig von Feinden gedroppt werden und denen wir anschließend drei Slots im Menü zuweisen. Daraufhin erhalten wir passive Boni wie eine erhöhte Klettergeschwindigkeit oder mehr Angriffspower. Deutlich wichtiger sind aber freilich wieder mal unsere Verwandlungen, die uns die Gestalt unterschiedlicher Tiere annehmen lassen. Daraufhin können wir etwa an Wänden klettern, uns durch lockeres Erdreich wühlen oder unter Wasser tauchen. Allerdings, anders als bisher müssen wir für eine Verwandlung diesmal nicht erst einen Tanz aus einer Liste ausführen. Stattdessen sind alle freigeschalteten Tierformen einem festen Button zugewiesen. Das erinnert stark an Shantae and the Pirate's Curse, jenen Titel der Reihe, in dem Shantae ihrer Dschinn-Kräfte beraubt wurde und auf normale Items angewiesen war. Eine gute Design-Entscheidung, denn das erhöht das Spieltempo dank gestrichener Tanzpausen gehörig! Keine Sorge, Tänze gibt es weiterhin, sie lassen sich aber ebenfalls schnell über die vier Richtungen des Steuerkreuzes aktivieren und ihre Effekte werden nicht so häufig benötigt wie die Verwandlungen.

Also alles gut? Im Prinzip ja. Auch die Steuerung funktioniert gewohnt präzise, die Bosse machen Spaß und trotz eines generell eher niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrades kommt in den etwa zehn bis fünfzehn Stunden Spielzeit nie Langeweile auf. Trotzdem waren wir nach dem Abspann des Abenteuers ein wenig übersättigt, und zwar von Shantae an sich. Seven Sirens macht nicht viel falsch, aber ähnelt den Vorgängern einfach sehr stark. Klar, es gibt Veränderungen und sinnvolle Anpassungen wie die rasanteren Verwandlungen. Im Kern fühlt sich der Titel aber nicht dramatisch anders an als der erste Teil für den Game Boy Color von 2002. Ein wenig mehr Mut zur Innovation würde der Serie nach all den Jahren definitiv gut zu Gesicht stehen. Das ist überhaupt kein Problem für diejenigen, die mit Seven Sirens das erste Mal Halb-Dschinn-Luft schnuppern. Alte Hasen aber könnten sich mit dem inzwischen fünften Teil der Reihe unter Umständen etwas sattgespielt haben. ❑

MEINE MEINUNG
Lukas Schmid



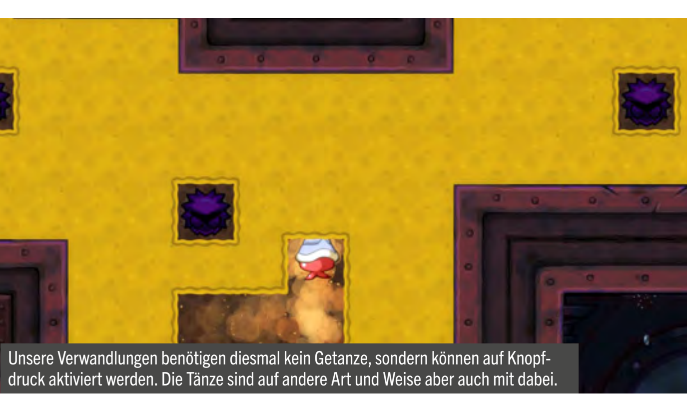
„Langsam zeichnen sich Abnutzungserscheinungen ab."

Innerhalb von nunmehr fünf Spielen, die seit 2002 erschienen sind, hat sich der ganze Spaß nämlich nur sehr geringfügig weiterentwickelt. Klar, bezüglich der Grafik und der Präsentation liegen Welten zwischen dem Game-Boy-Color-Erstling und Seven Sirens, aber spielerisch tritt die Reihe etwas auf der Stelle; anders als etwa Metroid, welches sich mit jedem neuen Teil vertraut, aber doch andersartig anfühlt. Das ist aber Kritik auf hohem Niveau, denn wenn mir Shantaes neues Abenteuer auch etwas zu altbekannt vorkommt, so ist es doch erneut wundervoll abwechslungsreich gestaltet und strotzt nur so vor sympathischem Humor. Die riesigen, herumhüpfenden Brüste und massig nackte Haut an ausnahmslos jeder weiblichen Figur hätte ich zwar wieder einmal nicht gebraucht, aber auch das ist man von Shantae ja schon gewohnt.

PRO UND CONTRA
- ➕ Abwechslungsreiche, komplex gestaltete Spielwelt
- ➕ Spaßige Verwandlungen und Tänze
- ➕ Sehr sympathischer Humor
- ➕ Wunderschöne 2D-Grafik
- ➕ Präzise Steuerung
- ➕ Anständiger Umfang
- ➖ Teils fehlerhafte deutsche Übersetzungen
- ➖ Relativ einfach
- ➖ Wenig Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger

WERTUNG 8




Unsere Verwandlungen benötigen diesmal kein Getanze, sondern können auf Knopfdruck aktiviert werden. Die Tänze sind auf andere Art und Weise aber auch mit dabei.


Ab und an müssen wir uns in nett gemachten Minispielen und Geschicklichkeitsaufgaben beweisen. Hier etwa gilt es, die Masken mit gutem Timing zu zerstören.

WAKING

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Jason Oda
Hersteller: tinyBuild
Termin: 18. Juni 2020
Preis: ca. 17 Euro
USK: ab 12 Jahren

Waking präsentiert sich als Selbsterfahrung, die meditative Elemente mit dem Action-Genre vereinen will. Ob sich die meditative Reise lohnt, lest ihr in unserem Test.

Von: Antonia Dreßler & Lukas Schmid

Als Videospielerin bin ich es ja gewohnt, dass mir Hersteller das Blaue vom Himmel versprechen. Das beste Spiel aller Zeiten ist es sowieso immer, außerdem eine „immersive experience", immer wieder revolutionär und sowieso ganz, ganz toll. Von der Mischung, die mir Waking verspricht, war ich vor Spielstart dann aber wirklich mal überrascht: Entwickler Jason Oda will actionreiches Kampf-Gameplay mit einer „meditativen Selbsterfahrung" vereinen. Als Komapatient befinde ich mich in den Weiten des eigenen Verstandes und kämpfe gegen unheimliche Wesen, die mein virtuelles Alter Ego einem friedlichen Tod überantworten wollen. Mithilfe meiner persönlichen Erinnerungen soll der Titel zu einer besonderen Erfahrung werden, die so noch nie dagewesen ist. Große Worte – wie sich leider zeigt aber mit ziemlich wenig dahinter.

Bereits zu Beginn stellt man mir einige persönliche Fragen; nach Geschlecht, Größe und Alter. Das erinnert mich unangenehm an Google, Facebook und Co. Sogleich wird das immer sehr vertrauenserweckende Versprechen eingeblendet, dass meine Daten nur in den Savefiles aufbewahrt und nicht anderweitig verwendet werden. Na gut. Anschließend stutze ich über die Warnung, dass Menschen mit Traumata oder psychischen Leiden das Spiel nicht spielen sollten, um keine ungeliebten Erinnerungen wachzurütteln. Meine Kindheit war zwar nicht perfekt, aber ich habe kein Problem, mich meinen persönlichen Dämonen zu stellen – also mal ran an den Psycho-Speck! Waking verspricht eine spannende bis emotionale Erfahrung zu werden, die persönlicher kaum sein kann, wenn es nach diesen ersten paar Minuten geht.

In der Einführung durchlebe ich eine Mischung aus Kampftutorial und einer Abfrage meiner tiefsten Begierden und Lasten. Eine merkwürdige Mischung, die nicht so richtig passt. Zwar will ich mich auf die Erfahrung einlassen, muss aber zwischendrin Projektile mit Tonnen und Kisten abwehren, welche die Spielwelt (also meinen Verstand) zumüllen. Dieser Gegensatz aus ruhiger Selbstreflexion und teils hektischen Kampfeinlagen durchzieht das Spiel wie ein roter Faden.

Meditative Erfahrung

Nach kurzer Zeit fordert mich ein engelhaftes Wesen auf, meine Augen zu schließen und ich beginne eine Traumreise: Eine geführte Meditation zu altgeliebten Orten und Erinnerungen, die auch in der Psychotherapie eingesetzt wird. Ich bin mir sicher, bei Prof. Dr. Steam begebe ich mich in beste Hände.

Das fühlt sich im Großraumbüro einer Redaktion zwar leicht peinlich an, aber schließlich will ich das Spiel ordentlich testen und vielleicht so-


In immer wieder gleichen Animationen verrate ich dem Spiel persönliche Informationen über mich.



Mit meinem Glauben und meiner Katze im Anschlag stelle ich mich dem Tod entgegen.

gar etwas über mich selbst lernen. Ich soll mich an mein erstes Haustier erinnern und wie es älter wird; wie es mich an der Haustüre begrüßt und ich Zeit mit ihm verbringe. Anschließend kann ich mich zwischen Hund und Katze entscheiden, das entsprechende Tier begleitet mich ab dann in blauer Geistform. Tatsächlich werde ich etwas emotional, doch zum dramatisch-tränenreichen Gefühlsausbruch reicht es dann doch nicht. Ich bin erst 23 und meine noch überraschend lebendige, erste Katze ist mit 17 Jahren zwar alt, aber doch noch nicht madig! Offensichtlich bin ich zu jung für das Spiel, oder aber das Konzept ist nicht zu Ende gedacht. Wer weiß das schon. Wer sich zudem nur an Goldfisch Glitschi, Hamster Marvin oder Boa Constrictor Würgi erinnern kann oder niemals ein Haustier hatte, hat Pech gehabt.

Immer wieder sind die allgemeingehaltenen Meditationen im Spiel viel zu spezifisch: Man soll sich an dem Ort, wo man aufgewachsen ist, seinen Lieblingsplatz vorstellen und dann nach der Erde unter sich fassen und sie durch die Hand rieseln lassen. Leider ist der alte Hof meiner Familie gepflastert und ohne imaginierten Schlagbohrhammer weiß ich beim besten Willen nicht, wie ich mir einen Pflasterstein durch die Hand rieseln lassen sollte. Da guck ich lieber ins Wochenhoroskop. Da ist die Chance zumindest höher, dass das allgemeine Geschwurbel auf mich als Waage zutrifft, als diese „persönlichen“ Momente, die sich kaum an meinem Leben orientieren.

Erinnerungen als Waffen

Alle Erinnerungen, nach denen das Spiel mich mit einer immer gleichen Animation fragt, werden zu Waffen, Gegenständen oder Begleitern. Das kann irgendwie schön sein, wenn meine Katze mich auf meinem Weg begleitet und mit überschwänglichen Katzenlauten Projektile abwehrt. Oft sind meine persönlichsten Gefühle aber einfach irrelevant: Mein Wunsch nach Abenteuer und das „Nichts“ als meine Vorstellung vom Tod werden mir an die Hand gegeben, könnten aber genauso gut Kack und Wurst heißen. Zusätzlich findet man in der prozedural generierten Spielwelt Gefühle (Nahkampf), Wissen (Fernkampf) und Glauben (Schilde), die das Kampfsystem zwar recht ausgeklügelt machen. Aber wie soll ich bitte in mich gehen und reflektieren, warum mein Glaube als schadensreflektierender Schild dient, wenn gleichzeitig eine Reihe von Projektilen auf mich einprasselt? Tieferen Sinn und Meditation muss ich an dieser Stelle wohl abschreiben.

Irritiert bis entsetzt war ich, als ich einen mir wichtigen Menschen beschreibe und dieser wie meine Katze als Astralprojektion auftaucht, um mich zu begleiten. Das wirkt nicht nur unfassbar geschmacklos, sondern schürt in mir ein starkes Bedürfnis, niemals selbst als offenbar tote Projektion im Spiel eines mir bekannten Menschen aufzutauchen. Auch wenn es noch so meditativ und emotional tiefschürfend ist.

Eigenwillige Stimmung

Das gesamte Spiel wird von einem spirituell-hokuspokus-trallala-irgendwas Soundtrack begleitet. Mal düster, mal traurig und mal freundlich unterlegt er hoffnungsvoll meinen hoffnungslosen Versuch, mich meditativ mit mir selbst auseinanderzusetzen. Die ruhige Atmosphäre wird jedoch gestört. Ständig erstrahlt der Bildschirm in gleissendem Licht, das im Kontrast zum düsteren Leveldesign stark blendet und auf Dauer einen fiesen Kopfschmerz an meinem rechten Schläfenlappen nach sich zieht. Dazu kommt ein plötzlicher Liedabbruch bei Ladebildschirmen, die unverschämt lang sind. Das schwammig wirkende Gameplay und eine abgehackt laufende Figur sind dabei nur die Kirsche auf dem antimeditativen Sahnehäubchen.

Mit Müll schmeißen

Immerhin darf ich dank fünf verschiedener Schwierigkeitsgrade selbst bestimmen, wie schwer ich mein meditatives Erlebnis haben will. Auf der empfohlenen Stufe „Schwer“ begebe ich mich in meinen Verstand, weiche Projektilen aus, die von astralen Gebilden auf mich geschossen werden und werfen sie mit meinem Glauben zurück. Wann ich mich zwischen den Kugelhageln entspannen kann? Wer weiß das schon. Verschiedene Gegnertypen sind mit kaum erkennbaren Farben markiert, besiege ich welche, ohne dass sie mich treffen, sammle ich Hoffnung und kann bestimmte Truhen öffnen. Werde ich getroffen, ist alle Hoffnung wieder weg und ich bekomme Angst, die alle Gegner stärker macht. Eine schöne Allegorie, denke ich mir. Der nette Gedanke verschwindet aber allzu schnell, sobald ich aufgefordert werde, herumliegenden Schrott zu werfen. Teilnahmslos schmeiße ich mit dem Müll auf alles, was sich bewegt und wünsche mir beinahe wieder eine dieser unpersönlichen Mediationen herbei.

Am besten sind die Bosskämpfe gestaltet: Menschliche Wesen mit Hirschschädeln bewegen sich langsam auf mich zu und jagen mir zumindest einen Schauer über den Rücken. In frühen Kämpfen lassen sie sich sang- und klanglos niederknüppeln – hin ist es mit der Immersion, an die ich mich verzweifelt zu klammern versuche. Mit zunehmendem Levelfortschritt kämpfe ich aber gegen schwierigere Gegner und weiche hektisch auf mich zurollenden, stachelbesetzten Tonnen aus. Nur: Wo ist die persönliche Erfahrung? Wenn ich „das Monster unter meinem Bett“ von hinten niedersteche, weiß ich nicht, was das beim besten Willen mit mir zu tun haben soll. Ich hatte als Kind ein sicheres Hochbett und habe mich mehr um Pokémon gekümmert, als um Horrorgestalten, die mir meine kindliche Seele rausreißen wollten. Anscheinend hatte der Entwickler, der diese Idee anbrachte, nicht dasselbe Glück. Solche Level sind bezeichnend für die tiefe Kluft zwischen Actionspiel und meditativer Erfahrung, die das ganze Spiel durchzieht und mich als Spieler nach gut 30 Stunden auf der Strecke lässt, nachdem ich ihm meine tiefsten Geheimnisse anvertraut habe. ❑

MEINE MEINUNG

Antonia Dreßler



„Eine interessante Idee, die in dieser Praxis nicht funktioniert.“

Der spielmechanische Spagat aus Kampf und Meditation gelingt Waking leider nicht. Die Genres wollen und können nicht zusammenpassen, das hat Waking bewiesen und wäre so viel besser, wenn es sich auf den interessanten meditativen/psychologischen Aspekt beschränkt hätte. Stattdessen zieht sich der Titel durch unnötige Kämpfe in die Länge und nimmt zu viel über den Spieler an, um die Geschichte um diesen herum zu bauen. Die ruhige Musik und eine angenehme Stimmung werden nicht nur von den Kämpfen unterbrochen, sondern auch von anderen Störelementen, wie grellem Licht und überlangen Ladezeiten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessanter meditativer/ psychologischer Ansatz
- ➕ Stimmungsvolle Musik
- ➕ Ausgeklügeltes Kampfsystem
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Stimmung wird nicht aufrechterhalten
- ➖ Schwammige Steuerung
- ➖ Zu viele Annahmen über den Spieler





Die schaurig-schönen Figuren verlieren im Laufe des Spieles ihren Charme.


Ich hatte als Kind kein Monster unter meinem Bett. Das Spiel fragt mich aber gar nicht erst.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: V1 Interactive
Hersteller: Private Division
Termin: 16. Juni 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 16 Jahren

Disintegration

In seinem Erstlingswerk versucht sich Entwickler V1 Interactive an einem interessanten Konzept: Ego-Shooter und Echtzeitstrategie miteinander mischen. Geht das auf? **Von:** David Benke

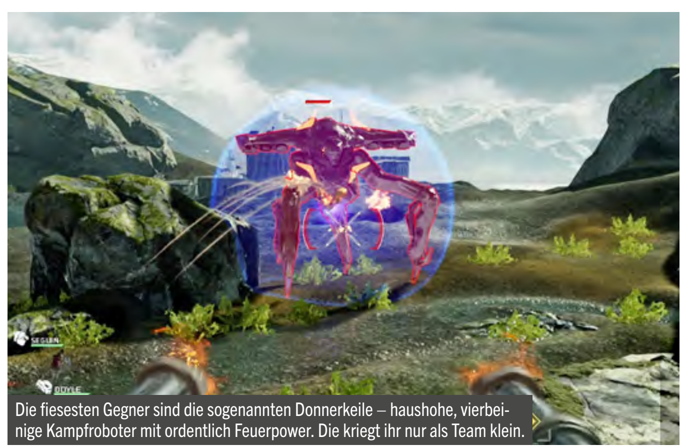
Als ich noch klein war, sagte meine Oma immer: „Wer zwei Dinge auf einmal tut, macht beide nur noch halb so gut.“ Hätten die Entwickler von V1 Interactive das doch bloß auch mal gehört. Stattdessen hat sich das Studio mit seinem Erstlingswerk Disintegration in den Kopf gesetzt, einen spannenden Mix aus Ego-Shooter und Echtzeitstrategie zu bieten. Und hat damit leider nur mittelprächtigen Erfolg.

Dabei ist die Grundidee gar nicht einmal so verkehrt. Das Team um Ex-Halo-Director Marcus Lehto präsentiert euch ein düsteres Sci-Fi-Setting, in dem die Menschheit angesichts Überbevölkerung und Krankheit vor dem Untergang steht. Um dem Schicksal ein Schnippchen zu schlagen, verfrachten die Menschen jedoch kurzerhand ihre fragilen Hirne in solide Roboterkörper – und schon ist das Problem gelöst. Theoretisch. Wenig überraschend finden nämlich nicht alle Erdbewohner diesen „Integration“ genannten Prozess so geil. Es kommt zu unausweichlichen Konflikten zwischen Integrierten und Natürlichen, die schließlich in blutiger Gewalt gipfeln.

Im Fokus der modernen Kriegsführung stehen dabei die sogenannten Gravcycles, Hoverbikes mit schwerer Bewaffnung, mit denen ihr von hoch oben Feuer auf eure Gegner hinabregnen lassen und gleichzeitig eure Kameraden übers Schlachtfeld kommandieren könnt. Die fallen in die vier Kategorien Striker, Krieger, Panzer oder Fernaufklärer und haben alle unterschiedliche Fähigkeiten: Manche unterstützen euch mit Mörserfeuer, andere betäuben Feinde per Druckgranate. Die Effekte lassen sich auch noch miteinander kombinieren und sorgen so für ordentlich Verwüstung. Das ist auch dringend nötig, denn im Rahmen der Kampagne laufen



Jede Einheitenklasse in Disintegration verfügt über eine individuelle Fähigkeit. Der Krieger wirft beispielsweise eine Druckgranate mit Betäubungseffekt.



Die fiesesten Gegner sind die sogenannten Donnerkeile – haushohe, vierbeinige Kampfroboter mit ordentlich Feuerpower. Die kriegt ihr nur als Team klein.


In eurer Basis „Old Meg" könnt ihr mit Kameraden sprechen und besondere Aufgaben für sie erledigen.

euch Heerscharen an Gegnern vor die Flinte. Zwar erwarten euch auch Aufträge, in denen es mal Gefangene zu befreien, Bomben zu entschärfen oder Ressourcen zu sammeln gilt. Meistens manövriert ihr aber euren Trupp in Vogelperspektive durch schlauchige Levels und ballert in typischer FPS-Manier auf alles, was sich bewegt. Das macht zu Beginn zwar noch Laune, nutzt sich auf Dauer aber schnell ab.

Weder Fisch noch Fleisch

Das Problem: Weil sich V1 Interactive nicht auf ein Genre konzentriert, fallen sowohl der Baller- als auch der Strategie-Aspekt eher unbefriedigend aus. Für richtiges Shooter-Feeling fehlt die Action. Mit eurem Gravcycle seid ihr zu weit vom eigentlich Spielgeschehen entfernt und weil sich die Kiste, trotz Boost-Funktion, auch noch unglaublich behäbig steuert, fühlen sich alle Auseinandersetzungen ziemlich schwerfällig und unpräzise an. Eure Ausrüstung lässt sich ebenso wenig anpassen wie das Team, mit dem ihr unterwegs seid. Und auch eure Auswahl an Befehlsoptionen fällt dann doch recht begrenzt aus. Mehr als einen Schieß- oder Marschbefehl zu geben, geht nicht. Defensivfähigkeiten oder eine Deckungsfunktion sucht ihr vergebens. Darüber hinaus lässt sich euer Trupp nur als Verbund befehligen, was eure taktischen Möglichkeiten schon merklich einschränkt.

Kurz und knapp: Dem Spiel fehlt es an Tiefe. Das macht sich auch bei der Story bemerkbar, die ihr innerhalb der maximal zwölfstündigen Kampagne erzählt bekommt. Die dreht sich um Romer Shoal – einen ehemaligen Moderator einer Gravcycle-Show, der sich dem Widerstand angeschlossen hat – und spinnt den typischen Handlungsbogen rund um Verlust und Verrat. Aus der interessanten Grundprämisse wird indes viel zu wenig herausgeholt. Risiken und Chancen des Integrationsprozesses werden nur oberflächlich angekratzt.
Wer noch etwas Substanz sucht, der kann in der Basis herumlaufen und mit den dortigen Figuren sprechen. In den kurzen, ausschließlich auf Englisch vertonten Gesprächen bekommt ihr ein paar Infos zu euren Mitstreitern, manchmal aber auch Zusatz-Herausforderungen aufs Auge gedrückt. Dann gilt es im nächsten Level etwa, eine bestimmte Anzahl fliegender Gegner zu erledigen. Dafür gibt es dann Beute und Upgrade-Chips, die ihr in die Verbesserungen eurer Crew investieren könnt – beispielsweise mehr Widerstandskraft oder mehr Waffenschaden.

Mehr Spieler, mehr Spaß?

Besonders Wagemutige können auch noch in den Multiplayer reinschauen. Hier messt ihr euch in 5-vs-5-Gefechten in den Spielvarianten Zone Control, Collector und Retrieval. Spielerisch bietet der Mehrspieler-Part das weitestgehend gleiche Bild wie der Einzelspieler – Schießen, Befehle geben, Missionsziele erledigen. Einziger Twist ist, dass ihr vor jedem Match aus neun verschiedenen Multiplayer-Crews wählt. Die verfügen über individuelle Einheiten und Gravcycle-Fähigkeiten und begünstigen so verschiedene Spielstile. Mit Hilfe von Ingame-Währung könnt ihr eure Crew auch noch optisch individuell anpassen. Die nötigen Credits kriegt ihr entweder für abgeschlossene Matches und Herausforderungen oder für Echtgeld im Shop.
Apropos Optik: Die Grafik ist eher zweckdienlich. Das Spiel sieht nicht schlecht aus, reißt aber auch niemanden vom Hocker. Schick sind die Zerstörungseffekte: Wenn ihr auf explosive Fässer schießt, fliegen diese in die Luft und reißen dabei nahegelegene Gegner und Gebäude mit sich. Weniger schön sind die etwas starren Gesichtszüge der wenigen menschlichen Charaktere oder die deutlich nachladenden Texturen der Konsolenversion. Auch sonst gab es während unseres Tests noch ein paar kleinere unschöne Nebenerscheinungen wie verbuggte Missionstrigger oder Abstürze, die den gesamten Missionsfortschritt löschten. Ihr könnt eine laufende Mission nämlich nicht speichern und später fortsetzen. Das kann natürlich daran liegen, dass wir noch ohne Day-One-Patch gespielt haben. Ein etwas geschliffeneres Spielerlebnis hätten wir uns bei einem Preis von 50 Euro aber schon gewünscht. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



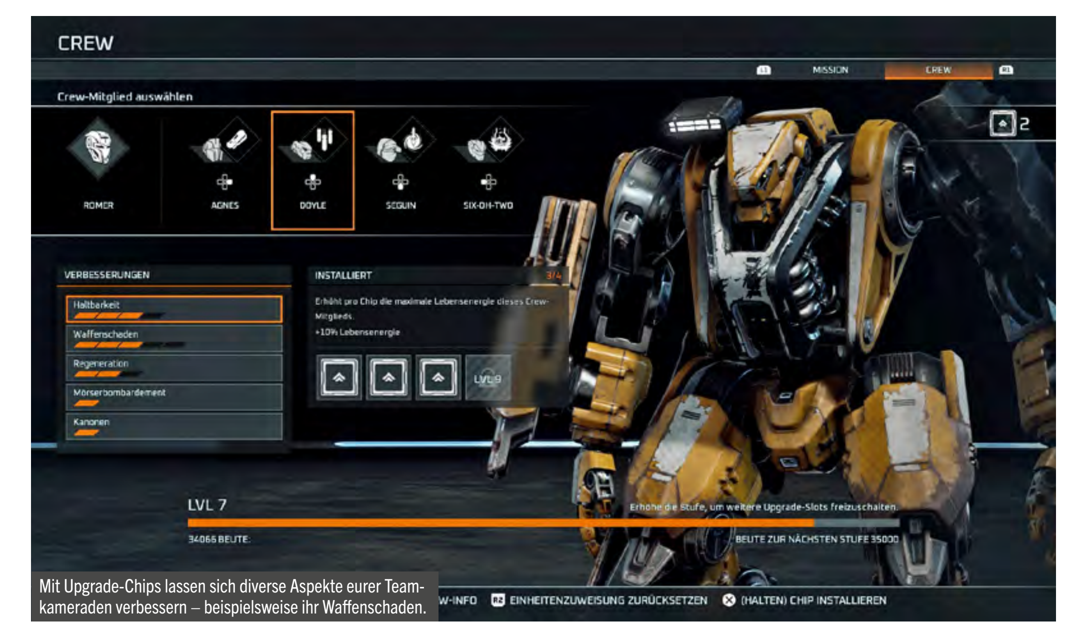
„Ein klarer Fokus hätte dem Spiel gut getan."

Disintegration ist kein per se schlechtes Spiel. Der Mix aus Ego-Shooter und Echtzeitstrategie macht zeitweise sogar echt Laune. Das liegt vor allem an dem ausgefallenem Setting und dem wirklich interessanten Grundkonzept. Was dem Spiel jedoch fehlt, ist ein klarer Fokus. Mit dem Versuch, zwei Genres auf einmal zu bedienen, haben sich die Entwickler ganz offensichtlich übernommen. So ist ihnen keiner der beiden Spielaspekte vollends gelungen, der Titel bleibt in allen Bereichen zu oberflächlich. Die Baller-Einlagen knallen nicht und steuern sich viel zu behäbig. Für ein ordentliches Taktik-Erlebnis fehlt es an umfangreichen Befehlsoptionen. Dazu kommen noch ein paar kleinere Grafik- und Technik-Defizite, sodass Disintegration auf dem Papier zwar interessant klingt, am Ende aber ein gutes Stück hinter den Erwartungen zurückbleibt.

PRO UND CONTRA

- + Spannendes Grundkonzept
- + Interessantes Setting
- + Gutes Gegnerdesign
- + Vier Einheitenklassen mit individuellen Fähigkeiten
- + Schicke Umgebungszerstörung
- − Ausrüstung und Team nicht anpassbar
- − Langsames, unpräzises Shooter-Gameplay
- − Fehlende Tiefe im Strategiebereich
- − Langweilige Story
- − Monotones Missionsdesign
- − Teils doofe KI
- − Nachladende Texturen





Mit Upgrade-Chips lassen sich diverse Aspekte eurer Teamkameraden verbessern – beispielsweise ihr Waffenschaden.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Nadeo
Hersteller: Ubisoft
Termin: 01. Juli 2020
Preis: Free2Play (Starter-Access), 9,99€ (Standard-Access 1 Jahr), 29,99€ (Club-Access 1 Jahr), 59,99 (Club-Access 3 Jahre)
USK: nicht geprüft

Trackmania

Von: Melanie Weißmann & Lukas Schmid

Das rasante Racing-Reboot möchte sich als E-Sport-Titel behaupten und setzt dabei auf ein fragwürdiges Finanzierungsmodell.

Die Augen sind auf die Straße gerichtet, der Controller liegt fest in der Hand, das Adrenalin steigt. So ergeht es auch uns kurz bevor die Anzeigetafel in Trackmania endlich grünes Licht gibt. Schon seit 2003 erfreut Entwickler Nadeo die Adrenalin-Junkies der Gaming-Szene mit seiner beliebten Rennspiel-Reihe. Seit dem 1. Juli ist der Reboot des 2006 erschienenen Trackmania Nations in den virtuellen Regalen von Epic Games und Ubisoft zu finden. Wir haben uns in diesem Test für euch auf die Rennstrecke begeben und berichten, was der Reboot zu bieten hat und wo er eventuell etwas nachschrauben muss.

Alles beim Alten?

Viel hat sich zu den letzten Spielen der Trackmania-Reihe nicht geändert. Wer also auf eine Revolution des Rennspiel-Genres gehofft hat, muss an dieser Stelle leider enttäuscht werden. Dafür spielt der neue Titel die Stärken der Reihe gekonnt aus und bringt hier und dort eine kleine Neuerung unter. Unter die konstanten Stärken fällt die intuitive Bedienung, die das Drücken von maximal fünf Tasten verlangt. Gas und Bremse sowie Respawn und die Richtungstasten sind schnell verinnerlicht.

Die Optik wirkt ebenfalls beinahe unverändert. Der minimalistische Stil der letzten Teile wurde auch für den Reboot übernommen. In der altbekannten Stadionumgebung stehen die einfach gehaltenen Strecken für den Wettkampf bereit. Auch die Autos und die Landschaftselemente sind keine visuellen Meisterwerke. Für uns ist die mittelmäßige Optik beim hohen Tempo, das Trackmania an den Tag legt, nicht allzu schwer ins Gewicht gefallen. Altersschwache Grafikkarten profitieren sogar durch das zurückhaltende Design. Anstatt durch die Grafik hebt sich der Titel jedoch durch andere Qualitäten von seinen Vorgängern ab – dazu gleich mehr.

Auch das Interface profitiert von der zweckdienlichen und aufgeräumten Darstellung des Spiels. Sowohl im Menü, als auch auf dem Asphalt gibt es keine störenden oder überflüssigen Elemente. Training, Solo-Kampagnen und Multiplayer-Modi sind schnell gefunden. Die Strecken selbst bieten kleine neue Features, wie zum Beispiel einen rutschigen Untergrund aus Eis oder ein Zeitlupenfeld. Letz-


Wir kennen es. Aber lieben wir es? Trackmania setzt erneut auf die Stadionumgebung.


Eine der täglichen Maps im Juli trägt den wundervollen Namen „(W)interberg". Der Name ist Programm.

teres verhilft nicht nur zu einem epischen Abgang, es gibt Spielern auch etwas mehr Zeit, um heikle Manöver durchzuführen. Besonders angenehm ist auch, dass wir nun nach einem Respawn direkt wieder auf das Gaspedal treten dürfen.

Ein Rennen gegen die Zeit

Das klassische Spielprinzip, das Trackmania nun schon seit 17 Jahren begleitet, bleibt Fans der Reihe auch in diesem Teil erhalten. Ob alleine oder gegen menschliche Kontrahenten, der wahre Gegner ist und bleibt die Uhr. Es gilt, jede Strecke innerhalb einer bestimmten Zeit abzuschließen, um Medaillen, Trophäen oder einfach nur die Genugtuung des Gewinnens zu erhalten. Dabei läuft das Spiel flüssig und besitzt eine angenehme Lernkurve. Bereits nach den ersten Runden im Trainingsmodus ist uns das Fahren und Driften deutlich leichter gefallen. Außerdem bereiten die 25 Trainingsstrecken gezielt auf das unterschiedliche Terrain und die verschiedenen Boosts und Hindernisse vor. Somit kommt der Rennspaß ganz ohne nerviges Tutorial aus.

Wer alleine oder online nicht auf der Strecke bleiben möchte, bekommt die saisonalen Kampagnen an die Hand. Alle drei Monate werden 25 neue Pisten hinzugefügt, auf denen sich Spieler mit den Zeiten aller anderen Fahrer aus der ganzen Welt messen können. Zusätzlich stellt Nadeo eine Strecke des Tages zur Verfügung, die ihr solo oder im Live-Modus, also gemeinsam mit anderen Online-Rasern, befahren könnt. Die Kontrahenten der Solo-Modi sind für den Spieler auf der Fahrbahn als Geisterfahrer sichtbar. So hatten wir im Test auch alleine richtiges Wettkampf-Feeling. Die erreichte Fahrzeit erscheint am Ende jeder Runde in einer Bestenliste. Eine Gesamtzahl aller Spieler der jeweiligen Strecke wird allerdings nicht gezeigt. Als wir auf einer Rennbahn den 361. Platz in unserer Region erreichten, konnten wir der Tabelle nicht entnehmen, ob wir mit dieser Leistung nun im oberen Bereich oder gar auf dem letzten Platz gelandet sind. Unsere Silbermedaille konnte uns jedoch ein wenig darüber hinwegtrösten. Medaillen gibt es also offensichtlich nicht für eine bestimmte Platzierung, sondern für eine festgelegte Rundenzeit. So haben auch Spieler außerhalb der Top 10 eine Chance auf einen kleinen Motivationsschub.



Im Skin-Editor gibt es viele Möglichkeiten. Leider wird das Erstellen von Verläufen und Co. nicht erklärt.

Wer auf dem Sofa eine schnelle Runde mit den Kumpels drehen will, bekommt auch dafür die Gelegenheit. Im lokalen Spiel könnt ihr je nach Modus mit bis zu acht Personen gleichzeitig die Fahrbahn unsicher machen. Die kurzen Kurse mit Bestzeiten weit unter einer Minute eignen sich hervorragend für den schnellen Spielspaß zwischendurch. Schon die Vorgängerspiele haben bei uns im Koop zu kompromisslosen Konkurrenzkämpfen geführt. Etwas mehr Zeit dürften die wettkampfbegeisterten Gamer unter euch im vorhin erwähnten Live-Modus verbringen. Dort gibt es neben der offiziellen Kampagne und der Strecke des Tages auch diverse Events zu entdecken. Zudem ist ein gewisses Zeitinvestment notwendig, um ganz vorne mitzufahren. Wer die Maps nicht in- und auswendig kennt und alle nötigen Tricks beherrscht, wird es schwer haben, sich einen Platz auf dem Siegertreppchen zu sichern.

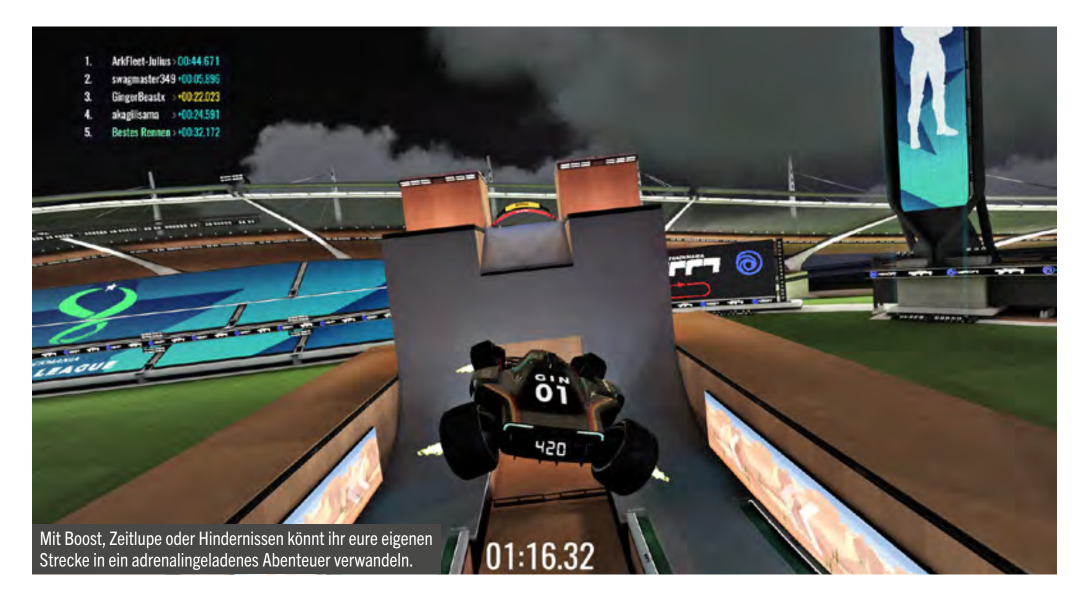
Kreativität küsst Rennspiel

Kurze Verschnaufpause gefällig? Die Kreativ-Modi in Trackmania bieten euch weniger rasante Aktivitäten, bei denen eure Energiereserven wieder aufgetankt werden. Mit verschiedenen Farben und Werkzeugen könnt ihr ganz gemütlich Skins für eure treuen Fahrzeuge erstellen oder eigene Strecken bauen. Bei dieser Kreativarbeit kann schon mal einige Zeit ins Land gehen, bis ihr euch wieder hinter das Steuer setzt. Besonders die Perfektionisten unter euch sollten ein paar Stündchen für die Erstellung einer gut durchdachten Map einplanen.

Der Skin-Editor bietet neben den Farboptionen und diversen Mustern die Möglichkeit, eigene Bilder hochzuladen, um diese auf dem Wagen zu platzieren. Die Gestaltung selbst ist recht einfach, durch die fehlenden Erklärungen aber nicht sonderlich intuitiv. In unserer Test-Session konnten wir zum Beispiel nicht herausfinden, wie wir unseren mit viel Liebe gestalteten Skin schlussendlich anlegen können. In den Profileinstellungen gab es zwar einen Reiter für Skins, jedoch fehlten diesem jegliche Optionen, den Default-Skin zu tauschen.

Auch beim Strecken-Editor mussten wir uns an einigen Stellen über mangelnde Anmerkungen ärgern. Besonders im erweiterten Bau-Modus ist das Menü sehr unübersichtlich und den Streckenelementen fehlt jegliche Beschriftung. Das wäre kein Problem, wenn es nicht diverse Elemente gäbe, die aus einem nicht erkennbaren Grund Verbindungsteile aufweisen, die nicht mit den Standardverbindungen verknüpfbar sind. Habt ihr


Der einfache Editor ist noch recht überschaubar. Vor seinem großen Bruder müsst ihr euch aber in Acht nehmen!



Mit Boost, Zeitlupe oder Hindernissen könnt ihr eure eigenen Strecke in ein adrenalingeladenes Abenteuer verwandeln.

euch jedoch durch die mühselige Map-Erstellung gekämpft, werdet ihr mit einer Testfahrt auf der eigenen Strecke belohnt. Spoiler: Das Ergebnis der eigenen Baukunst unter den Reifen zu spüren, fühlt sich unglaublich cool an. Unter bestimmten Voraussetzungen könnt ihr eure Strecken dann mit der Community teilen und auch die Pisten eurer Konkurrenten ausprobieren. Trackmania legt generell viel Wert auf den Gemeinschaftsaspekt. Das zeigt sich besonders gut an dem neuen Club-System, das Nadeo in diesem Teil eingeführt hat.

Fragwürdiges Finanzierungsmodell

Die größte Neuerung von Trackmania ist wohl seine Auslegung auf den E-Sport. Über 100 Strecken im Jahr, mehrere wiederkehrende Events und eine wachsende Community laden Spieler zu einem kompetitiven Erlebnis ein. Auch das neue Preismodell schreit nach E-Sport. Statt der klassischen Einmalzahlung gibt es nun drei Preisstufen, die jeweils einen unterschiedlich großen Spielumfang für einen bestimmten Zeitraum freischalten. Besonders interessant dürfte für viele die Free2Play-Version des Spiels sein. Dieser sogenannte „Starter-Zugang" enthält die wichtigsten Funktionen und macht die Rennbahn frei für jeden interessierten Spieler. Den kostenpflichtigen Zugang „Standard" gibt es für 10 Euro im Jahr. Den Zugang „Club" für wahlweise 30 Euro pro Jahr oder 60 Euro für drei Jahre. Beide Preismodelle bieten erweiterte Features zur Individualisierung sowie Zugang zu bestimmten Maps und Events. Dieser Extra-Content entfällt nach Ablauf der eben genannten Fristen. Bei der von uns getesteten Vollversion sowie der Standard-Version sollen die alten Pisten auch nach dem Wechsel zum Starter-Zugang erhalten bleiben. Ein Abo-Modell ist es also streng genommen nicht. Um den Skill-Racer jedoch voll auszukosten, kommen die Spieler nicht um regelmäßige Zahlungen herum. Warum sich Ubisoft für dieses doch ziemlich undurchsichtige Finanzierungsmodell entschieden hat, sei dahingestellt. Besser wird das Spiel dadurch nicht, es hindert einen aber auch nicht daran, mit Trackmania Spaß zu haben.

Clubs sind die spielinternen Vereine in Trackmania. Sie werden von den Spielern selbst gegründet und personalisiert. Habt ihr einen Club-Zugang, könnt ihr einem Verein eurer Wahl beitreten und diverse Vorzüge der Racing-Gemeinschaft genießen. Innerhalb eines Clubs könnt ihr eure selbsterstellten Skins und Strecken mit den Mitgliedern teilen sowie an internen Aktivitäten teilnehmen. Auch das Modden ist nur mit dem Quasi-VIP-Zugang möglich. Die Community-Maps sind zum Teil fieser als so manche Kampagnen-Strecke, aber auch um einiges kreativer. Ein Club hat es sich beispielsweise zur Aufgabe gemacht, Fahrbahnen zu gestalten, die von oben betrachtet wie Charaktere aus dem Mario-Universum aussehen. So hatten wir das Vergnügen, eine Runde auf dem kleinen Yoshi zu drehen. Wer sich noch nicht für ein Preismodell entscheiden kann, dem raten wir, das Spiel kostenlos anzuspielen und bei Bedarf auf eine kostenpflichtige Version umsteigen.

Reif für den E-Sport?

Der Reboot von Trackmania Nations möchte sich als E-Sport-Titel verkaufen. Nadeo hat den Originaltitel zu diesem Zweck etwas aufpoliert und ein paar kleine Neuerungen eingestreut. Einen Meilenstein in der Gaming-Szene setzt der Entwicker dabei nicht und führt ein neues Preiskonzept mit kostenloser Zugangsmöglichkeit in die eigene Spielereihe ein. Ob die abgespeckte Basis-Version des Spiels mit den großen Free2Play-Giganten der E-Sport-Szene mithalten kann, wie Ubisoft es sich offenbar wünscht, bleibt abzuwarten. ❑

Ready, set, Go! Oder doch lieber nicht? Das neue Finanzierungsmodell ist ein großer Kritikpunkt von Trackmania.

MEINE MEINUNG

Melanie Weißmann



„Einmal Adrenalin zum Mitnehmen, bitte!"

Auch wenn das Gameplay von Trackmania keine großen Überraschungen bereithält, so hat es mich im Test doch gut ins Schwitzen gebracht. Mit der Uhr im Nacken und den Gegnersilhouetten auf der Rennstrecke wird auch der Kampfgeist des gemütlichsten Gamers geweckt. Die neuen Herausforderungen entwickeln sich mit der Zeit zu einer Hassliebe. Sie machen Spaß und fordern volle Konzentration, sind aber gleichzeitig Auslöser für den einen oder anderen inneren Wutanfall. Die Editoren bieten leider erst später den erhofften Stressabbau. Hat man sich jedoch mit dem unbeschrifteten Interface vertraut gemacht, findet sich auch der verloren geglaubte künstlerische Ehrgeiz wieder.

PRO UND CONTRA

- ➕ Intuitive Bedienung
- ➕ Täglich neue Strecken
- ➕ Neue Untergründe
- ➕ Herausfordernder Trainingsmodus
- ➖ Jährliche Zahlungen für den vollen Spielumfang
- ➖ Unübersichtliche Skin- und Strecken-Editoren
- ➖ Bestenliste ist nicht aussagekräftig
- ➖ Grafik bestenfalls okay



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

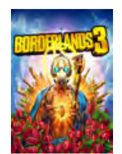
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

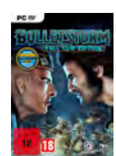
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

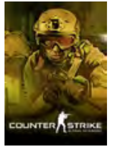
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

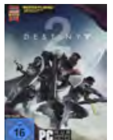
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

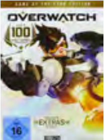
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

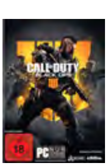
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

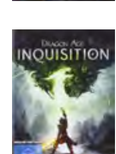
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

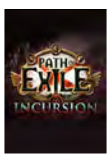
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Borderlands 3: Bounty of Blood

Im dritten Story-DLC zum abgedrehten Loot-Shooter entführen euch die Entwickler von Gearbox in den Wilden Westen, oder zumindest den Teil des Borderlands-Universums, der sich dafür hält. Genauer gesagt geht es auf den Planeten Gehenna, wo die Bewohner des Ortchens Vestige ein Kopfgeld auf die brutale Teufelsreiter-Bande ausgesetzt haben. Das lockt natürlich die Kammerjäger an, die sich mit dem Ausschalten von ein paar Banditen schnelle Verdienste erhoffen. Aber es wäre nicht Borderlands, wenn sich daraus nicht eine Geschichte um düstere Machenschaften und Welten zerstörende Monster entwickeln würde. Wirklich Neues hat der DLC dabei aber nicht zu bieten. Mit der Jetbestie gibt es lediglich ein neues Gefährt und mit den Teufelsreitern ein paar neue Gegnertypen. Im Vergleich zu den bisherigen DLCs fehlt Bounty of Blood auch ein wenig der Fanservice in Form von bekannten Figuren oder ähnlichem. Spaß macht das wilde Geballer aber wie eh und je. **Matthias Dammes**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

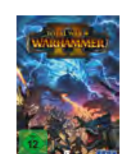
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



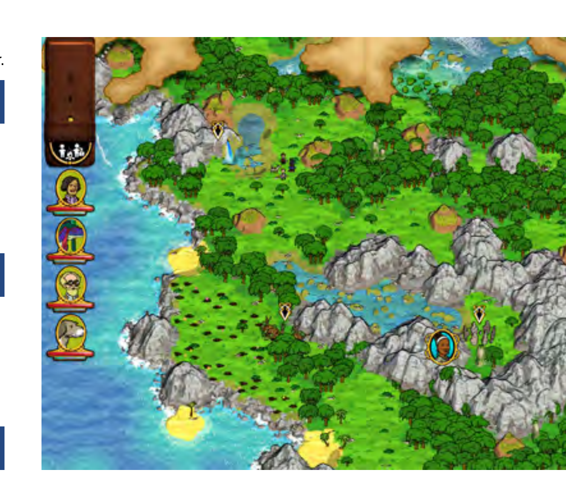
The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

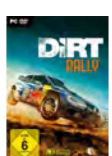
Curious Expedition 2

Mitte Juni ist der zweite Teil des 2016er-Indie-Geheimtipps in die Early-Access-Phase gestartet. Der deutsche Entwickler Maschinen-Mensch versetzt euch erneut ans Ende des 19. Jahrhunderts, als draufgängerischer Anführer eines Expeditions-Trupps bereist ihr per Schiff die Weltmeere, um fremde Welten zu entdecken, unbekannte Lebensformen und neue Zivilisationen. Dabei bleibt es ganz euch überlassen, wie ihr vorgeht: Studiert ihr die Kultur der Einheimischen? Geht ihr auf Großwildjagd? Oder stibitzt ihr in bester Indiana-Jones-Manier alles, was wertvoll aussieht? Die Eilande selbst sind zufällig generiert, ihr betrachtet die hübsch designte Pixelwelt aus der Vogelperspektive. Jeder Schritt in der Fremde zehrt an der Zurechnungsfähigkeit eurer Crew, hinzu kommen – typisch Roguelike – zufällige Ereignisse, Begegnungen und Kämpfe. Letztere laufen rundenbasiert ab und sind nicht sonderlich tiefgründig, aber schön als Würfelspiel inszeniert. Das heißt natürlich auch: Wer Pech beim Würfeln hat, verliert seinen ganzen Trupp. Auch wenn ihr dem Wahnsinn anheim fallt, kann schnell Ende sein: Dann rennen eure Kompagnons schreiend in den Dschungel oder entwickeln spontane Kannibalismus-Vorlieben. Dagegen helfen: Regelmäßiges Kampieren an sicheren Orten und Proviant. Zuviel Whisky oder Coca-Blätter sind aber auch eher ungesund. Wer die ganze Crew verliert, startet als frischer Kapitän einfach neu durch. Teil 2 macht bereits im Early Access Laune, allerdings kämpften wir auch mit einigen Bugs, Abstürzen und Balancing-Problemen – sollte man aber im Auge behalten! **Sascha Lohmüller**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2020

Viele Verbesserungen beim Fahrgefühl und der Präsentation hieven die Spieleserie auf ein neues Level. Besonders der gelungene Mein-Team-Modus bringt die Faszination der Königsklasse besser als je zuvor auf den Bildschirm. Toll!

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



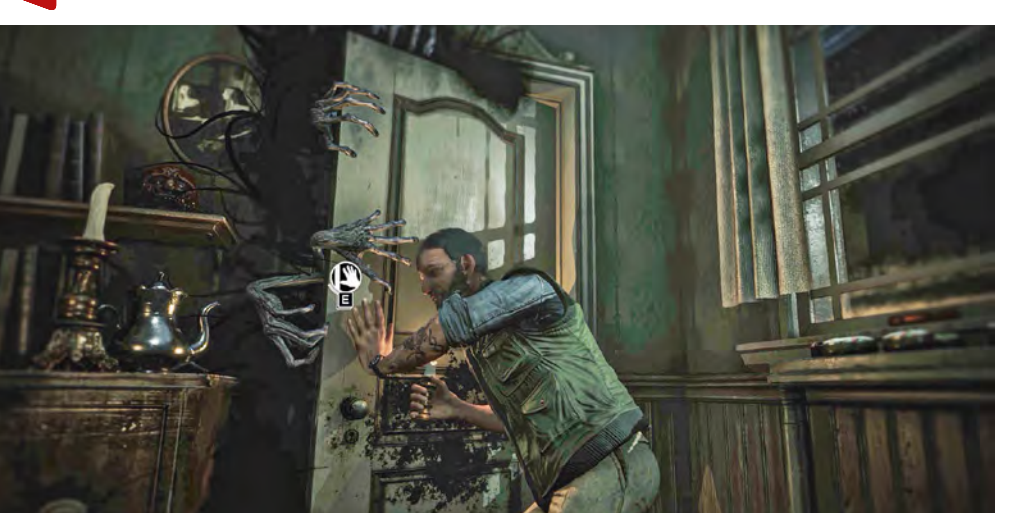
Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Song of Horror

Das Horror-Abenteuer der Entwickler Protocol Games begann schon im vergangenen Oktober, als die erste Folge des fünfteiligen Episodenspiels erschien. Seit Mitte Juni ist das wunderbar schreckliche Spiel nun endlich komplett. Um euch in Angst und Schrecken zu versetzen, nutzt das Spiel bewährte Spielelemente aus Klassikern wie Silent Hill und Resident Evil. Spielt ihr zu Beginn noch als der gescheiterte Unternehmer Daniel Noyer, habt ihr in späteren Episoden immer wieder die Wahl aus verschiedenen Protagonisten, die jeweils unterschiedliche Stärken haben. Mit diesen versucht ihr, gegen einen übernatürlichen Gegner zu bestehen, der nur als „Die Präsenz" bekannt ist. Dieser Gegner passt sich an eure Aktionen und Entscheidungen an und stellt euch so immer wieder vor neue Herausforderungen. Dabei kommen häufig Quick-Time-Evnts zum Einsatz, die sich aber leider schnell abnutzen. Die schiere Menge an Interaktionsmöglichkeiten und die teils extrem komplexen Rätsel sorgen schon mal für Frust. Für Gruselfans ist Song of Horror aber klar einen Blick Wert. **Matthias Dammes**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.

Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

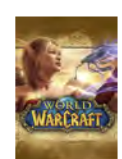
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



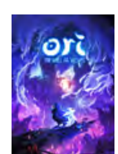
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen detaillierten und abwechslungsreichen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

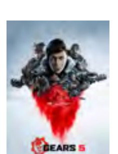
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

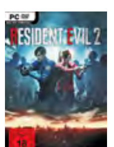
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest



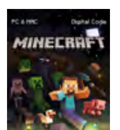
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

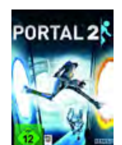
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

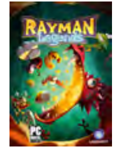
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

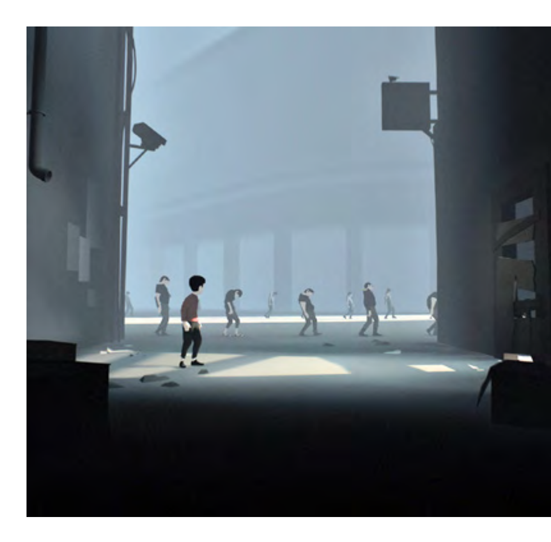
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

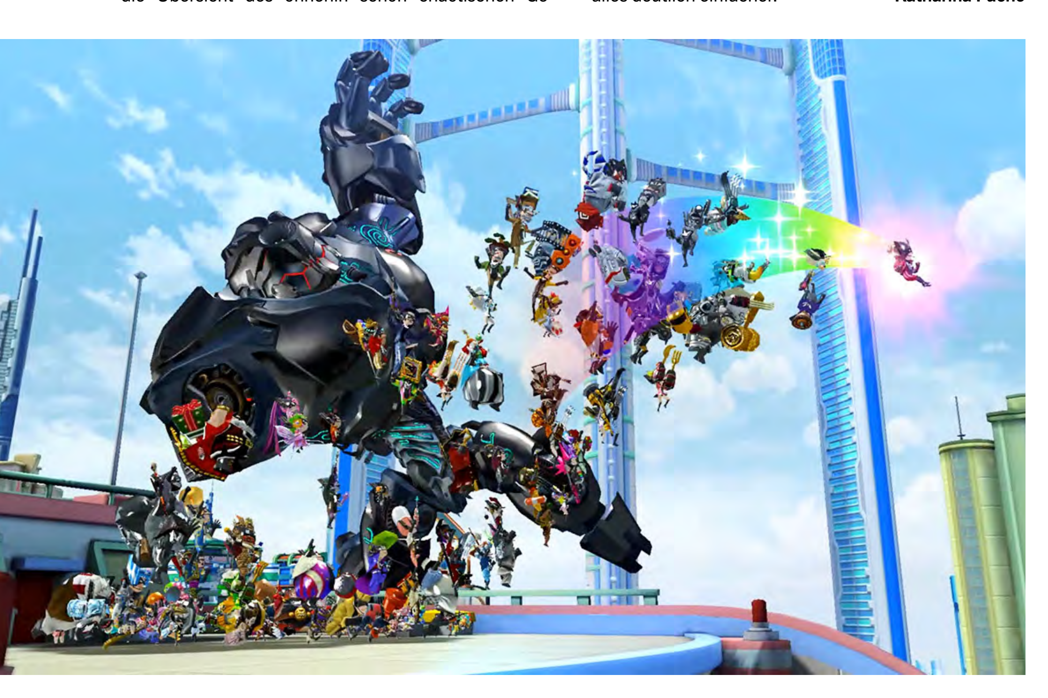
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



The Wonderful 101 Remaster

Ursprünglich erschien The Wonderful 101, ein Action-Game, bei dem man eine Traube Helden steuert und Feinde verprügelt, für die Flop-Konsole Wii U. Dementsprechend kannte den Titel bis vor Kurzem kaum jemand, geschweige denn hatte ihn gespielt. Auf Switch und auf dem PC kann man diese Wissenslücke nun schließen, dank Kickstarter-Unterstützung haben Platinum Games ihr Werk als Remaster-Fassung portiert. Da sowohl der Switch als auch dem PC (jedenfalls meistens) der zweite Bildschirm fehlt, musste das Team die Anzeigen, die im Original auf dem Controller der Wii U zu sehen waren, mit ins Spielbild integrieren. Das macht die Übersicht des ohnehin schon chaotischen Geschehens noch schwieriger, auch die Steuerung (zum Aktivieren verschiedener Aktionen müssen Symbole in Quick-Time-Events gezeichnet werden) ist nicht gerade intuitiv. Dennoch bereitet das Gekloppe mit seinem schrägen Heldenkader und dem flotten Kampfsystem auch heute noch Freude, und die Story nimmt sich zu keinem Zeitpunkt ernst. Liebhaber der Werke des Studios (unter anderem Nier: Automata) kommen auch bei The Wonderful 101 Remaster auf ihre Kosten, obwohl die PC-Umsetzung nicht perfekt gelungen ist. Zum Abschluss noch ein Tipp: Kauft so früh wie möglich die Fähigkeiten zum Ausweichen und Blocken. Das macht alles deutlich einfacher. **Katharina Pache**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

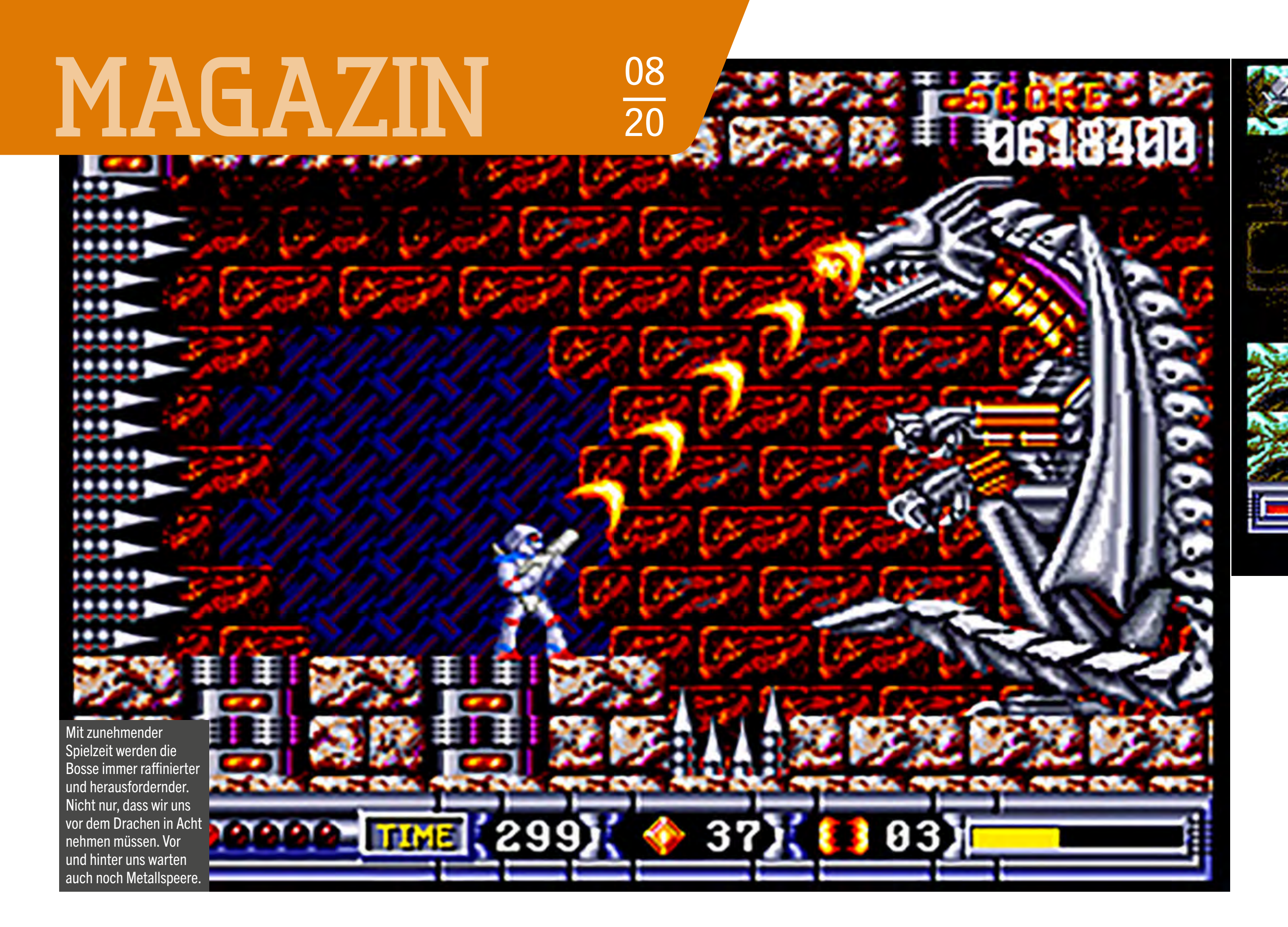
6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



Mit zunehmender Spielzeit werden die Bosse immer raffinierter und herausfordernder. Nicht nur, dass wir uns vor dem Drachen in Acht nehmen müssen. Vor und hinter uns warten auch noch Metallspeere.

Turrican 2: Die perfekte Symbiose aus Bild und Ton

Eine Liebeserklärung an Turrican 2: Wie der Amiga-Klassiker vor beinahe 30 Jahren zeigte, wie Actionspiele funktionieren – und wieso dafür Chris Hülsbecks Soundtrack so entscheidend war!

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Heute spielen wir The Last of Us: Part 2 oder Grand Theft Auto 5. So muss Action aussehen! So muss sie sich anhören! Reisen wir jedoch 30 Jahre zurück in der Zeit, hüpften damals noch Pixelraumschiffe zu rhythmischem Geknatter über den Bildschirm. Umso beeindruckter war ich, als ich irgendwann zu Beginn der 1990er auf dem C64 meines Bruders das erste Turrican spielte.

Das Spiel sprach all meine Sinne an. So etwas hatte ich noch nicht gesehen ... oder gehört. Zumindest bis ich Turrican 2 auf meinem Amiga 500 ausprobierte. Der von Chris Hülsbeck komponierte Soundtrack brannte sich förmlich in meinen Gehörgang ein. Was für ein Brett!

Die treibenden Synthie-Klänge verkörpern den Charme von Actionfilmen dieses Jahrzehnts – heldenhaft, energiegeladen und ein bisschen kitschig. Wenn ich heute auf diese frühen Berührungen mit „Computer-Musik" zurückblicke, dann prägte Turrican 2 meinen Musikgeschmack vermutlich mehr, als ich es heute zugeben möchte.

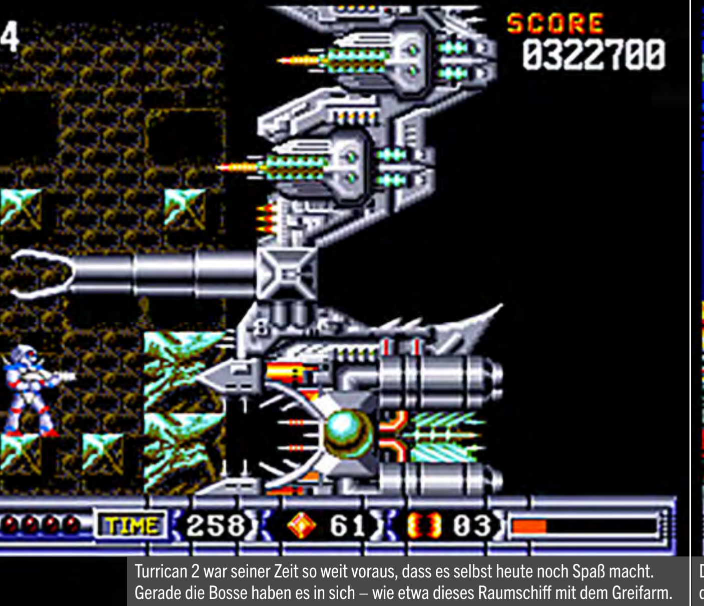
Was steckte hinter Turrican?

Okay, zum damaligen Zeitpunkt wusste ich nichts über die zweifelhaften Anfänge meines damaligen Lieblingsspiels. Kreativer Kopf hinter Turrican war Manfred Trenz, der beispielsweise auch das Actionspiel Katakis (1988) oder die Grafik von The Great Giana Sisters (1987) erschuf.

So ein brillanter Programmierer Trenz aber auch war, so wenig scherte er sich damals um Lizenzrechte und Copyrights. Der deutsche Publisher Rainbow Arts nahm The Great Giana Sisters wegen Plagiatsvorwürfen seitens Nintendo und aus Angst vor einer Klage vom Markt – das Spiel war ein ziemlich offensichtlicher Nachahmer von Super Mario Bros.

Und Katakis war dem Arcade-Shooter R-Type – übrigens auch ein fantastisches Spiel – so ähnlich, dass Entwickler Activision auf Trenz aufmerksam wurde. Das Ergebnis: Um einen Rechtsstreit zu vermeiden, entwickelte Trenz kurzerhand die C64-Umsetzung von R-Type für Activision. Ein guter Kompromiss für beide Parteien.

Soll heißen: Trenz war ein Genie, aber auch ein wenig, nun,



Turrican 2 war seiner Zeit so weit voraus, dass es selbst heute noch Spaß macht. Gerade die Bosse haben es in sich – wie etwa dieses Raumschiff mit dem Greifarm.



Der Soundtrack war ebenso abwechslungsreich wie das Leveldesign. An einigen Stellen verwandelte sich Turrican 2 sogar in ein Raumschiffspiel vom Schlage eines Katakis oder R-Type.

eigen. Den Spieletitel „Turrican“ entnahm er übrigens dem Telefonbuch. Ein offenbar italienischer Mitbürger aus Düsseldorf trug den Namen Turricano. Warum daraus nicht einfach Turrican machen?

Eine Komposition aus Bild und Ton
Turrican war ein Parallax-Scroller. Das bedeutet: Ihr beobachtet das Geschehen von der Seite, und unter der vorderen Spielebene sorgen sich bewegende Hintergründe für einen Tiefeneffekt. In meiner damaligen Begeisterung für die Spiele bildete ich mir natürlich ein, dass Computer-Games kaum dreidimensionaler und tiefer aussehen könnten.

Turrican und speziell der Nachfolger Turrican 2: The Final Fight von 1991 nahmen mich durch ihre geniale Bild-Ton-Komposition gefangen. Der Turrican selbst war ein Science-Fiction-Krieger; in seiner silbernen Rüstung sah er aus wie ein Ritter aus der Zukunft. Doch viel cooler noch als sein Look waren seine Waffen: Laserblaster, Flammenkanonen und andere Ballermänner motivierten mich enorm. Trotz des saftigen Schwierigkeitsgrads fühlte ich mich überlegen … und verdammt mächtig!

Dazu passte auch der von Komponist Chris Hülsbeck erdachte Soundtrack. Trenz und Hülsbeck kannten sich bereits vor Turrican. Der Musiker hatte seinen ersten festen Job in der Spieleindustrie bei Rainbow Arts. Er schrieb unter anderem die Musik zu Spielen wie Jinks, Bad Cat oder To Be On Top. Doch den Durchbruch schaffte er erst durch die unter der Führung von Manfred Trenz entstandenen Spiele The Great Giana Sisters, Katakis und natürlich die Turrican-Reihe.

Turrican und im Speziellen Turrican 2 brachten Chris Hülsbeck Weltruhm ein. Fortan nannte man ihn in der Szene nur noch den „Soundmagier“. Der Grund für diesen Spitznamen: Hülsbeck holte mehr aus der damaligen Hardware heraus, als ursprünglich vorgesehen war. Gemeinsam mit seinen Musikerkollegen Markus Siebold und Stefan Hartwig kitzelte er aus dem eigentlich dreistimmigen C64-Soundchip immerhin fünf Stimmen heraus. Deutlich bemerkbarer war der Unterschied aber auf dem Amiga: Dort machte er aus den normalerweise vier verfügbaren Stimmen ganze sieben. Das wiederum erlaubte vielschichtigere Musikstücke als jemals zuvor. Chris Hülsbeck ist bis heute bekennender Fan von Actionfilmen und untermalte die Turrican-Spiele auch damals entsprechend.



Jeder der elf Levels besitzt nicht nur seinen eigenen Look, sondern auch den dazu passenden Soundtrack. Das wiederum steigert die Motivation und verstärkt zusätzlich die Atmosphäre.



Die Bosse beeindruckten mit ihrem coolen Artdesign. Beim ersten Endgegner handelte es sich um einen gewaltigen Kampfroboter.



Der erste Boss im Vergleich auf dem C64: Turrican 2 wirkt hier weniger farbenfroh als auf dem Amiga. Auch der Soundtrack war weniger komplex.

Das werde ich nie vergessen!
Die ersten beiden Turrican-Spiele waren in ihrer Präsentation und Inszenierung absolute Meisterwerke. Sie überragten Anfang der 90er die gesamte Konkurrenz – auch, weil hier Grafik und Sound wie Schlüssel und Schloss ineinandergriffen. Und auch wenn es schwerfällt, die Faszination hinter der Musik in Worte zu fassen, so bekomme ich beim Gedanken an die ersten Runden Turrican 2 doch wieder Gänsehaut. Gerade die frühen Tracks wie beispielsweise „Loader“ oder das flotte „The Desert Rocks“ beamen mich förmlich in meine Kindheit und bringen die alten Emotionen wieder zurück. Hier ging es um weit mehr als nur die berühmte „Hintergrundbeschallung“. Diese Musik verkörperte einen Zeitgeist – und zeigte zugleich die Ambitionen, mit denen Hülsbeck und der Rest des Teams an Turrican 2 arbeiteten.

Chris Hülsbeck selbst begleitet der Turrican-Soundtrack bis heute. Noch 30 Jahre später veröffentlicht der geborene Kasseler Neuinterpretationen seiner Werke. 2017 etwa startete er eine Kickstarter-Kampagne für die Finanzierung von Turrican: Orchestral Selections. Ziel dieser Spendenaktion war es, ausgewählte Tracks aus Turrican 1, 2 und 3 noch einmal orchestral umzusetzen. Das Ergebnis zeigt die Trageweite seines Erfolgs: Über 1.100 Menschen unterstützten das Projekt, insgesamt kamen über 90.000 Dollar zusammen. Die verschiedenen Alben von Chris Hülsbeck wie etwa die Turrican Soundtrack Anthology oder Turrican – Orchestral Selections mit Aufnahmen des Norrköping Symphony Orchestras könnt ihr inzwischen auch bei Spotify hören.

Eine kleine Anekdote zum Abschluss: Chris Hülsbecks Musik führt mich übrigens immer zurück zur Games Convention nach Leipzig. Im Jahr 2003 wurde dort die Musik des Amiga-Shoot'em-Ups Apidya nämlich vom Czech National Symphony Orchestra auf dem Eröffnungskonzert der Messe gespielt. Und auch da konnte ich mich einer gewissen Gänsehaut nicht erwehren! ❑

Bilder: Moby Games

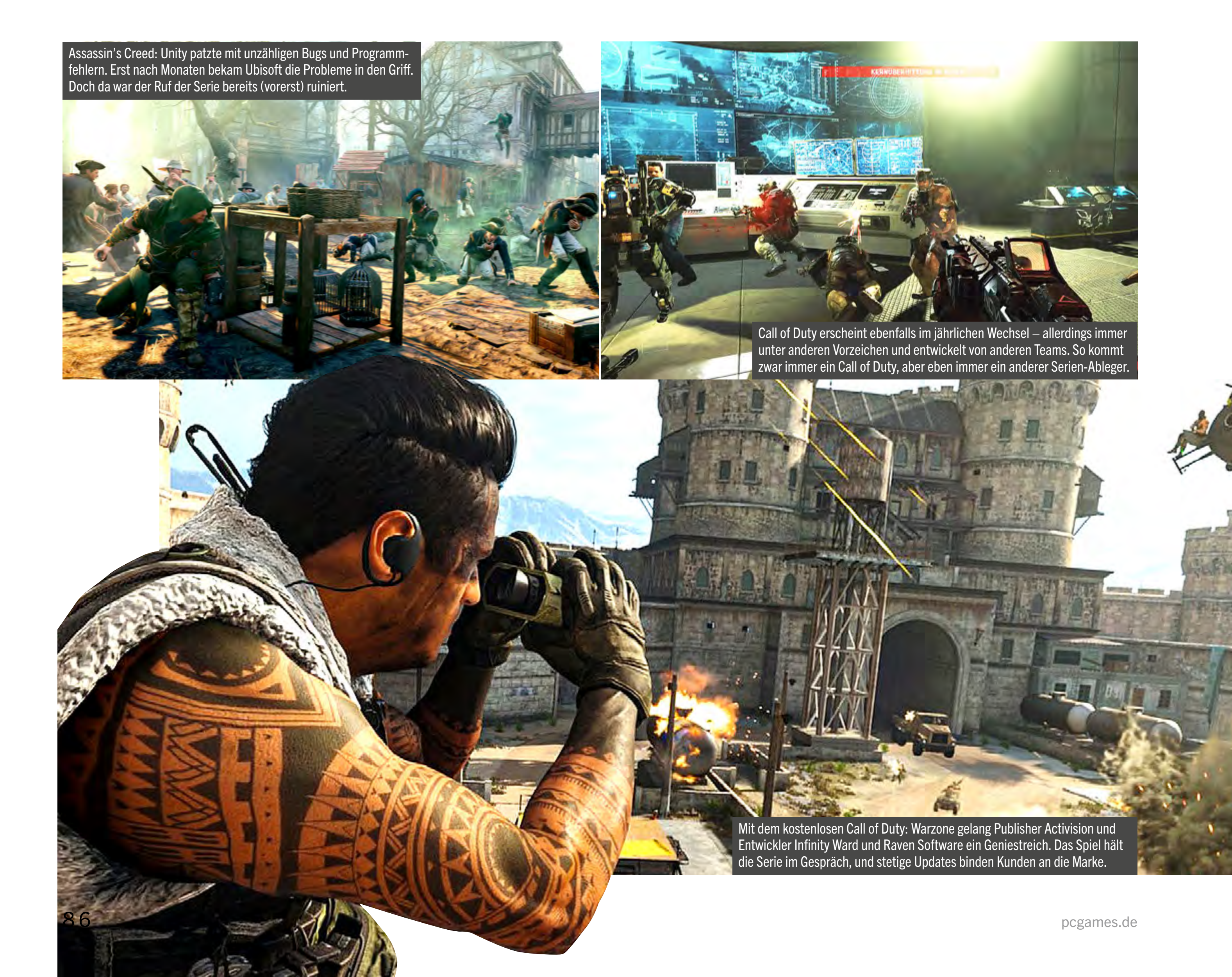
Wieso jährliche **Spieleserien Pausen** guttun!

Und jährlich grüßt das Update: FIFA, Call of Duty und viele andere Spieleserien erscheinen im Zwölf-Monatsrhythmus. Wieso Pausen mancher Spieleserie gut täten, aber eher unwahrscheinlich sind – darüber schreibt unser Autor Olaf Bleich.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Mir blutete das Herz: Als WWE 2K20 am 22. Oktober 2019 für PC, PS4 und XBox One herauskam, war die Wrestling-Simulation ein einziger Scherbenhaufen. Abstürze, Bugs und andere Probleme geisterten durchs Netz. Das über Jahre bei der Fangemeinde aufgrund von Ideenarmut und Stagnation in der Kritik gestandene Showkampf-Spektakel war endgültig an seinem Tiefpunkt angekommen. Die Folge? Miserable Testwertungen und erboste Käufer. Auch die hastig nachproduzierten Patches konnten nichts mehr retten. Die Zukunft der Marke hing in der Schwebe.

Ende April folgte dann die Ansage von 2K Games: In diesem Jahr wird es keinen weiteren Ableger von WWE 2K geben. Man wolle einen klaren Neustart und schiebt stattdessen den Arcade-Prügler WWE 2K Battlegrounds dazwischen. Die Hauptserie aber bekommt die längst überfällige Ruhepause. Und genau diese Konsequenz wünsche ich mir auch bei anderen jährlich erscheinenden Marken. Eine Pause tut nicht nur den Spielen und ihren Entwicklern gut! Auch die Spieler



Assassin's Creed: Unity patzte mit unzähligen Bugs und Programmfehlern. Erst nach Monaten bekam Ubisoft die Probleme in den Griff. Doch da war der Ruf der Serie bereits (vorerst) ruiniert.

Call of Duty erscheint ebenfalls im jährlichen Wechsel – allerdings immer unter anderen Vorzeichen und entwickelt von anderen Teams. So kommt zwar immer ein Call of Duty, aber eben immer ein anderer Serien-Ableger.

Mit dem kostenlosen Call of Duty: Warzone gelang Publisher Activision und Entwickler Infinity Ward und Raven Software ein Geniestreich. Das Spiel hält die Serie im Gespräch, und stetige Updates binden Kunden an die Marke.

können verschnaufen und endlich wieder so etwas wie Vorfreude aufbauen.

Selbst schuld!

Wir sind doch alle Gewohnheitstiere. Wir mögen es, wenn wir Dinge bereits weit im Voraus planen können. Als Videospieler wissen wir: Irgendwann im Spätsommer startet EA Sports die Spieleoffensive, und spätestens Ende September liegt das nächste FIFA auf dem Tisch. Ja, oft tut sich nur sehr wenig und der ständige Neustart beim FIFA Ultimate Team nervt – aber gekauft wird's trotzdem. Shooter-Freunde auf der anderen Seite verdammen Call of Duty, freuen sich aber dennoch auf ihre alljährliche Dosis Ego-Shooter. Die Liste ist endlos, zeigt aber: Die alljährlichen Updates und die damit einhergehenden Resultate sind teils ein selbstgemachtes Problem.

So sehr wir Spieler über den Mangel an Ideen und die Ausbeutermethoden schimpfen, so sehr fördern wir den alljährlichen Rhythmus auch, indem wir die Spiele kaufen. Aber wieso eigentlich? Viel zu oft erwartet uns doch nur dieselbe aufgewärmte Suppe des Vorjahres. Und doch fallen wir immer wieder darauf herein. Hier spielen sicherlich verschiedene Faktoren mit hinein: Zum einen die angesprochene Gewohnheit und Vertrautheit. Man kennt das Produkt, den Hersteller und das Gameplay. Das Spielen eines Nachfolgers fühlt sich deshalb angenehm vertraut an und weckt trotzdem den „Was ist eigentlich neu?"-Forscherdrang in uns.

In der heutigen Zeit darf man auch die soziale Komponente nicht unterschätzen. Zockt ihr Call of Duty in einem Clan oder FIFA im Pro Club mit Freunden? Dann kommt ihr um das nächste Update vermutlich nicht herum. Kurz gesagt: Es ist eine Mischung aus Vertrautheit, Neugierde und Gruppenzwang, die sich Entwickler und Publisher hier zunutze machen. Deshalb funktionieren alljährliche Updates, und deshalb waren sie über Jahre ein Garant für Einnahmen – sofern die Qualität stimmte.

Pausen können guttun

Problematisch wird es erst, wenn Spiele nicht überzeugen. Ubisoft erlitt mit Assassin's Creed: Unity im Jahr 2014 Schiffbruch. Die Bilder von schwebenden Gegenständen, Slowdowns und dem gruseligen „No Face"-Bug verfolgen mich bis heute in meine Albträume. Doch letztlich war dies lediglich der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen brachte. Bereits zuvor stieß die Open-World-Serie an ihre Grenzen. Die Spielerschaft störte sich an den immer gleichen Abläufen. Die berüchtigte „Ubisoft-Formel" wurde zum Synonym für uninspirierte Sammelaufgaben und geistlose Nebenmissionen. Der Grind und weniger das Spiel stand im Vordergrund. Unity sorgte für helle Aufregung – und vor allem für einen wichtigen Denkanstoß: Nachdem Ubisoft im darauffolgenden Jahr noch das bereits in Entwicklung befindliche Assassin's Creed: Syndicate mit überschaubarem Erfolg auf den Markt warf, legte die Serie eine Pause ein.

2016 erschien also kein großes Assassin's Creed. Stattdessen arbeitete Ubisoft an dem im Oktober 2017 erscheinenden Assassin's Creed: Origins. Ubisoft-Firmengründer Yves Guillemot erklärte in Interviews, dass man von der jährlichen Erscheinungsweise abgerückt sei, um den Entwicklern mehr Zeit für die Produktion zu gönnen. Origins bestätigte diesen Plan: Das Ägypten-Abenteuer brachte mit neuem Kampfsystem und Rollenspielelementen frischen Wind in die Reihe. Darauf baute auch der (wieder) ein Jahr später erschienene Nachfolger Assassin's Creed: Odyssey auf. Doch nachdem die Attentäter 2017 und 2018 wieder zwei Jahre in Folge die Welt bereisten, machten sie 2019 eine weitere Pause, ehe uns Assassin's Creed: Valhalla Ende 2020 in den hohen Norden entführen wird.

Ein Zeichen für die Zukunft

Assassin's Creed ist nur ein Beispiel dafür, dass die sogenannten Franchises – also Marken – von Pausen profitieren können. 2K Games zog seiner Wrestling-Simulation WWE 2K21 den Stecker, verspricht aber im gleichen Atemzug einen Neustart mit dem nächsten Serienableger. In diesem Fall war es die einzig logische Konsequenz aus einem unschönen Entwicklerwechsel und einem viel zu früh veröffentlichten Spiel. Wird dieser Schritt Schule machen? Ich bezweifle es stark!

Jährliche Updates spülen Millionen in die Kassen. Und gerade die großen Serien wie FIFA oder Call of Duty verkaufen sich weiterhin wie geschnitten Brot. EA Sports wäre dumm, würden sie von ihrem Goldesel und den damit verbundenen Einnahmen in FIFA Ultimate Team abweichen. Activision auf der anderen Seite fährt mit Call of Duty schon seit Jahren zweigleisig und lässt wechselnde Studios wie Infinity Ward, Treyarch oder auch Beenox und Raven Software ran. Dazu gibt es natürlich auch neben der Hauptserie mit Call of Duty Mobile und Warzone auch noch andere Baustellen.

So sinnvoll es sicherlich wäre, bestimmte jährliche Serien zugunsten von Kreativität und Qualität zu pausieren, so wenig wahrscheinlich ist dies aus wirtschaftlicher Sicht. Jährliche Fortsetzungen werden uns also auch in den kommenden Jahren weiterhin begleiten. Zumindest so lange es innerhalb der Entwicklungsprozesse keine massiven Ausschläge nach unten gibt und die Käuferschaft weiterhin brav für die bewährten Franchises zahlt. ❑

Arcade-Prügler statt Wrestling-Simulation WWE 2K Battlegrounds fungiert in diesem Jahr als Lückenfüller für das ausgefallene WWE 2K21.

Sportserien wie FIFA und NHL oder auch Konamis PES erscheinen jährlich. Neben Gameplay- und Technik-Updates bringt man so die Lizenzdaten auf den neusten Stand.

Mit Assassin's Creed: Origins glückte Ubisoft 2017 der Neuanfang. Zudem setzte man ein Zeichen: für bessere Qualität und mehr Innovation.

Bilder: Moby Games

WARUM MACHEN SPIELE ES MENSCHEN SO SCHWER?
SCHLUSS DAMIT!

Tiefsitzende Ängste, Phobien, Traumata oder diverse körperliche Einschränkungen beeinflussen uns nicht nur im echten Leben, sie kontrollieren auch stark unser Handeln in der virtuellen Welt.

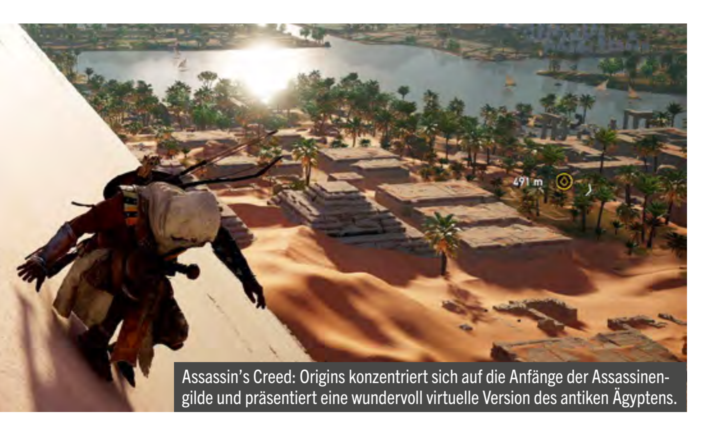
Von: Maci Naeem Cheema

Phobien, Traumata und tiefsitzende Ängste sind für Betroffene nicht nur ein Problem im Alltag und in der realen Welt, auch virtuell reist die Furcht häufig mit. Ob die grafische Darstellung nah am Fotorealismus ist, spielt dabei meist eine untergeordnete Rolle. Ebenso wie der Umstand, dass es sich bei Filmen, Videospielen oder allgemein im Netz meist um keine „echte Gefahrensituation" handelt. Seit ich denken kann, beeinflusst meine Phobie mein Spielverhalten. Sie kontrolliert, inwieweit ich gewisse Spielabschnitte erlebe und bestimmt, welche Games ich bewusst im Spieleregal liegen lasse. In diesem Artikel möchte ich zuallererst meine Erfahrungen teilen und auf die psychischen Einschränkungen durch Ängste im Bereich Videospiele eingehen. Des Weiteren werfen wir gemeinsam einen Blick auf die Videospielindustrie und ob die versucht, solch spezielle Bedürfnisse in den Fokus zu nehmen. Abschließend wird noch die Frage gestellt, ob nicht mehr getan werden könnte gegen psychische sowie körperliche Einschränkungen. Teilt uns gerne eure eigenen Erfahrungen oder Meinungen per Mail mit, ich bin gespannt und freue mich auf einen regen Austausch.

Stell dich nicht so an!

“Das ist doch nicht echt!" oder „Was stellst du dich so an?" sind Sätze, die mir wahnsinnig oft in der Vergangenheit entgegengebracht wurden. Hätte ich für jeden dieser Sätze einen Pfennig bekommen, dann würde ich vermutlich dösend irgendwo in der Karibik in einer Hängematte baumeln. Versteht mich nicht falsch. Mir ist vollkommen bewusst, dass es oft überzeichnet wirkt, wenn ich in Gesprächen sage, dass ich Spiel XY aufgrund meiner „Ophidiophobie" (Erklärung folgt) nicht gespielt habe. Solche „Konsum-Einschränkungen" gab es beispielsweise beim familiären Fernsehabend, während Harry Potter oder alte Disney-Klassiker liefen, aber auch in vielen Situationen im Freundeskreis. So zum Beispiel Anfang der 2000er Jahre, als ich und meine besten Freunde kauernd vor dem Sofa Playstation spielten. Mit Tonnen von mit Zucker gefülltem Süßkram, kindlicher Begeisterung und den ersten Vorboten von Achselgeruch spielten wir eines der besten Rollenspiele aller Zeiten. Was da über unsere Grundig-Röhre flimmerte, war das heißeste Eisen der Videospiele – zumindest für uns. Wer den eigenen Verstand durch überwältigende RPGs sprengen


Warum nur, Ubisoft?! Im offiziell siebten Ableger der Meuchelmörder-Reihe werden Schlangen vor allem in Höhlen als Standardgegner eingeführt.


Assassin's Creed: Origins konzentriert sich auf die Anfänge der Assassinengilde und präsentiert eine wundervoll virtuelle Version des antiken Ägyptens.

wollte, der war angewiesen auf Yoshinori Kitase. Der Japaner war nicht nur federführend für das Meisterwerk Chrono Trigger, auch bei einigen Final-Fantasy-Titeln saß Kitase im Chefsessel. So auch beim Fanliebling Final Fantasy 7, welches passenderweise durch das großartige Remake wieder in aller Munde ist.

Vielleicht klingelt es bei dem ein oder anderen schon: Harry Potter, Final Fantasy 7 und alte Disney-Klassiker?! Ophidiophobie ist also eindeutig die furchtbare Angst vor majestätisch langem weißen Männerhaar! Nein, ist zwar ein witziger Gedankengang, leider handelt es sich bei der Phobie aber um die panische Angst vor Schlangen. Einer der einprägsamsten Spielemomente in Final Fantasy 7 ist, wenn wir mit Protagonist Cloud Strife zum ersten Mal nach ungefähr zehn Stunden Spielzeit die Metropole Midgar verlassen und in die offene Spielwelt des Abenteuers entlassen werden. So beeindruckend Midgar sich mit seinem technologischen Cyberpunk-Design präsentiert, viel beeindruckender war für uns die freie Spielwelt des 1997 veröffentlichten Rollenspiels. Die Abenteuer- und Entdeckungslust zauberte mit Leichtigkeit ein dickes Grinsen in unsere Milchzahngesichter. Doch einen gar nicht so kleinen Haken gab es: Für den weiteren Spielverlauf musste ein Sumpf durchquert werden. Für fünf Halbstarke absolut kein Problem, oder? Falsch gedacht, für einen der fünf Buben (mich) war das ein gewaltiges Problem, denn der gewaltige „Midgar Zolom“ (eine Riesenkobra) wollte uns unbedingt daran hindern, das Ende des Sumpfes zu erreichen. Der Level-27-Boss mit fast 4000 Lebenspunkten war zu diesem Zeitpunkt kaum bis gar nicht bezwingbar, wir wussten das aber natürlich nicht. Natürlich ist die grafische Darstellung des Ungetüms meilenweit entfernt vom Aussehen des echten Reptils, trotz alledem war mein Abenteuer auf dem Planeten Gaia (vorerst) beendet. Der Midgar Zolom blieb für mich immer unbezwungen. Viele andere Spiele wurden hingegen abgebrochen oder nie in Betracht gezogen. Das erste Resident Evil, Sekiro: Shadows Die Twice, Dragon’s Dogma: Dark Arisen und natürlich die zwei aktuellen Ableger der Assassin’s-Creed-Reihe. Letzteres ist für mich als großer Assassin’s-Creed-Fan besonders ärgerlich.

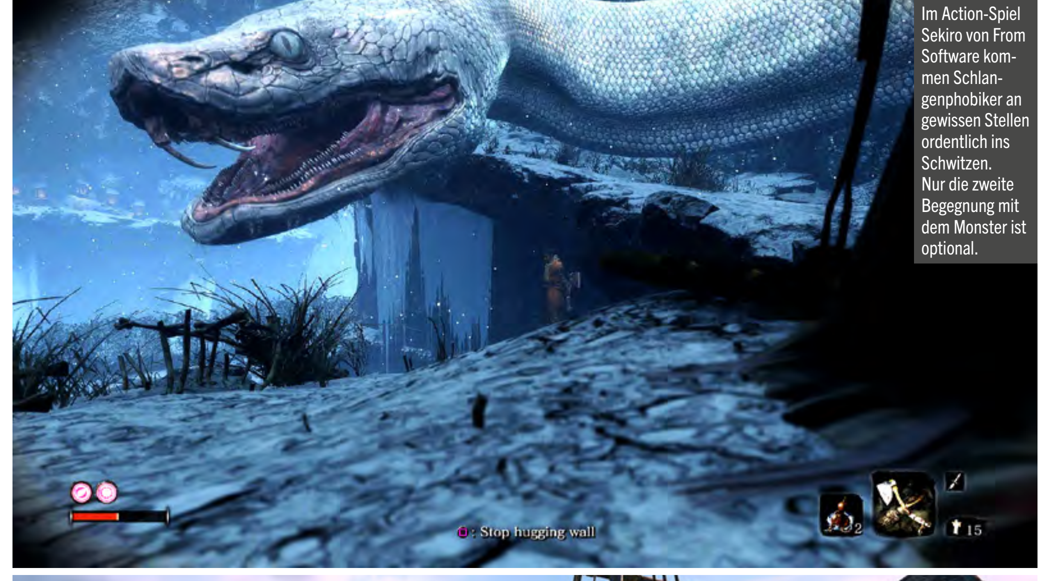
Wenn Liebe schlagartig erlischt

Das futuristische Konzept der Zeitreise via DNA, das epische Aufeinandertreffen von Meuchlern und Templer-Orden und die vielen spannenden Zeitepochen sowie ihre grandiose Umsetzung machten es leicht, sich in Windeseile in die Spieleserie zu verlieben. Seit der Veröffentlichung des ersten Titels im Jahr 2007 bin ich Dauergast im Animus. Ich befreite das Heilige Land von Templern, kämpfte Seite an Seite mit dem faszinierenden Piraten Blackbeard und erlebte hautnah die Französische Revolution mit. Natürlich ist die Reihe nicht perfekt und ich kann viele Kritikpunkte nachvollziehen, die meisten Ableger sind aber schlicht wirklich tolle Videospiele. Nachdem mitgeteilt wurde, dass Ubisoft sich eine Auszeit nimmt, um die Reihe aufzuwerten, war ich so gespannt wie ein Flitzebogen. Als dann auch noch bekannt wurde, dass der siebte Teil in Ägypten spielen würde, brachte das die Sehne fast zum Reißen. Ich kam nicht auf den offensichtlichen Gedanken, Schlangen könnten im neuen Ableger vertreten sein. Doch genau das präsentierte der erste Cinematic Trailer zu Assassin’s Creed Origins. Verdammt! Als wäre das nicht genug, entpuppte sich das hässliche Reptil im Verlauf auch noch als prominentes Symbol des Templer-Ordens – das passende Gegenstück zum Adler der Assassinen.



Obsidians Survival-Rollenspiel Grounded konfrontiert uns mit der gefährlichen Welt der Insekten. Angst vor Spinnen ist jedoch kein Problem, dafür hat der Entwickler gesorgt. Toll!

Nach den ersten vorsichtigen Gehversuchen im virtuellen Ägypten stellte sich aber schnell heraus, dass die Biester immer vorhersehbar und mit Sinn platziert wurden. Drei Sekunden die Augen verdecken, den Controller an Partner oder Kumpane abgeben und erledigt! Blöd war nur, dass Ubisoft sich richtig in die Tierchen vernarrt hatte. Der Nachfolger Assassin’s Creed: Odyssey setzte nämlich ganz neue Maßstäbe auf der Ska-



Im Action-Spiel Sekiro von From Software kommen Schlangenphobiker an gewissen Stellen ordentlich ins Schwitzen. Nur die zweite Begegnung mit dem Monster ist optional.



Wikinger und Schlangen passt nicht zusammen? Doch, zumindest, wenn man nach der alten Sagenwelt geht. Da gibt es zum Beispiel die riesige Weltenschlange Jörmungandr, die auch in Assassin’s Creed: Valhalla vorkommen soll. Ob auch normale Schlangen als Gegner enthalten sind, ist bislang unklar.



Der Midgar Zolom ist ein sehr früher Boss in Final Fantasy 7, ihn zu bezwingen ist zu diesem Zeitpunkt aber kaum möglich.

Ängste sind sehr individuell. Für manche ist der Anblick eines dunklen Korridors geballter Grusel, für andere der Blick aus einem Hochhaus.

la „Wie ärgern wir Maci so richtig". Nicht nur waren die Schlangen fortan größer, sie kamen auch in verschiedenen Variationen und wurden komplett sinnlos platziert. In einem leerstehenden Haus, gleich links nach der Eingangstür? Ja, warum denn nicht! Tolle Idee, Ubisoft. Assassin's Creed: Odyssey ist der erste Ableger, den ich nicht durchgespielt habe und das auch in naher Zukunft nicht versuchen werde. Meine Hoffnungen liegen nun auf dem frisch angekündigten Assassin's Creed: Valhalla. Und sind wir doch mal ehrlich: Wikinger, Norwegen und Schlangen? Eher unwahrscheinlich … oder? Nun, laut Legenden ist Ragnar Lothbrokh (Spoiler!) in einer gut gefüllten Schlangengrube gestorben. Und dann gibt es auch noch Jörmungandr, die Weltenschlange, die angeblich Teil des Spielinhalts sein soll. Natürlich fordere ich die Spieleindustrie nicht auf, in Zukunft jedes beliebige Spiel perfekt auf mich anzupassen. Was ich jedoch fordere, sind Videospiele mit mehr Barrierefreiheit, ganz besonders im Bereich der AAA-Games. Das bezieht sich nicht nur auf psychologische, sondern auch auf körperliche Einschränkungen.

Mehr Barrierefreiheit im AAA-Bereich

Ein gutes Beispiel für mehr Barrierefreiheit im Blockbuster-Kosmos ist das Survival-Rollenspiel Grounded von Obsidian Entertainment. Das Vorbild für die Spielidee war ganz offensichtlich der 1989 veröffentlichte Film Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft. Als geschrumpfter Teenager ist das Ziel des Abenteuers, in Miniaturgröße in einem großen Garten zu überleben. Als Reaktion auf einen Fan-Tweet bestätigte Obsidian, dass das Team an einem „Arachnophobie-Modus" arbeitet, der es Spinnenphobikern ermöglichen soll, ebenfalls in die Welt von Grounded einzutauchen. Toll! Noch einen Schritt weiter geht The Last of Us: Part 2 auf der PS4. Entwickler Naughty Dog bietet über 60 Einstellungsmöglichkeiten für Feinmotorik, Hörvermögen sowie diverse Optionen für Spieler und Spielerinnen mit geringer Sehkraft. Auf dem offiziellen Playstation-Blog erklärt Sony zusätzlich, wie die unterschiedlichen Optionen funktionieren und möchte so Betroffene an die Hand nehmen, um ihnen die beste individuell angepasste Spielerfahrung zu ermöglichen. Die vielen Einstellungen helfen gegen Spielübelkeit, zeigen sich durch visuelle Hilfen oder durch eine alternative und simplifizierte Steuerung.

Ich möchte keinesfalls meine Phobie mit anderen psychischen sowie körperlichen Einschränkungen gleichsetzen, vielmehr geht es mir um ein stärkeres Bewusstsein dafür in der Videospielbranche. Von einer größeren Reichweite und Zielgruppe profitiert am Ende nämlich die ganze Branche. Außerdem ist es herzerwärmend zu sehen, wie sich die Welt der Videospiele langsam immer mehr für Menschen öffnet, die bisher wenig Möglichkeiten hatten, sich mit dem Medium so auseinanderzusetzen, wie wir es tagtäglich tun können. Steve Saylor ist nicht nur ein blinder Videospielfan, Youtuber und Podcaster, er arbeitet auch als Redakteur für Can I Play That. Dabei handelt es sich um eine Internetseite, die für Entwickler und Gamer rund um das Thema Barrierefreiheit in Spielen berichtet. Steve teilte etwa seine herzzerreißend gerührte Reaktion auf die vielen Einstellungsmöglichkeiten für The Last of Us: Part 2 auf Twitter.

Was ich mir also von der Industrie für die nächsten Jahre wünsche? Mehr Bereitschaft, die Pforten unseres liebsten Hobbies für noch viel mehr Menschen zu öffnen und die Spielerfahrung nicht nur aus Sicht des Gameplays und der Charakterentwicklung individuell zu gestalten, sondern auch aus Sicht der Einstellungsmöglichkeiten. Und wenn wir schon dabei sind, dann bitte auch Assassin's Creed: Valhalla ohne Schlangen. ❑



In The Last of Us: Part 2 ermöglicht die Vielzahl an individuellen Einstellungsoptionen, dass das Spielerlebnis ganz auf die Bedürfnisse des Spielers zugeschnitten ist.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 08/2010

Von: Moritz Schmidtke & Lukas Schmid

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Rage, Dragon Age 2, Gothic 4 – zwei unserer Titelthemen von vor zehn Jahren wurden mittlerweile fortgesetzt. Wird also Zeit für ein „richtiges" Gothic 5.



Darksiders: Zelda mit DMC

Eine Geschichte von großen Erfolgen und einer fatalen Pleite

In unserer Ausgabe von vor zehn Jahren nahmen wir uns in einer Vorschau den ersten Teil des Antihelden-Epos zur Brust. Nicht nur die Geschichte des Reiters Krieg, der sich in einer postapokalyptischen Welt auf einen Rachefeldzug gegen höhere Mächte begibt, konnte uns in ihren Bann ziehen. Auch das Kampfsystem, welches an Hits wie God of War oder Devil May Cry erinnerte, kam ziemlich gut an. Dabei überraschte das Spiel immer wieder durch pfiffige Puzzle-Passagen, die in ihrer Art sehr an The Legend of Zelda erinnerten. Das Entwicklerstudio Vigil Games lieferte hier ein rundum gelungenes Action-Adventure ab, welches 2012 einen ersten Nachfolger bekam. In Darksiders 2 wurde die Formel aus Rätseln und Kämpfen noch einmal verfeinert, und so konnte auch das Abenteuer rund um Kriegs Bruder Tod viele Spieler für sich gewinnen. Für so manchen Darksiders-Liebhaber gilt der zweite Ableger sogar als das beste Spiel der Reihe. Umso trauriger ist es, dass das Studio Vigil Games als Teil der THQ-Gruppe schon im Januar 2013 schließen musste, nachdem THQ im Dezember 2012 Insolvenz anmeldete. Zum Glück ist die Reihe jedoch nicht wie befürchtet gestorben, sondern wurde 2018 mit einem dritten Teil durch Gunfire Games und unter dem neuen Publisher THQ Nordic fortgesetzt. Ein Großteil des Gunfire-Teams hatte seinerzeit auch schon am zweiten Titel mitgewirkt. Im Dezember 2019 ging man mit der Serie schließlich neue Wege und entwickelte einen Diablo-Klon namens Darksiders Genesis. Auch dieses Experiment wurde von den Fans gut aufgenommen und erfreut sich beispielsweise auf Steam sehr positiver Bewertungen.

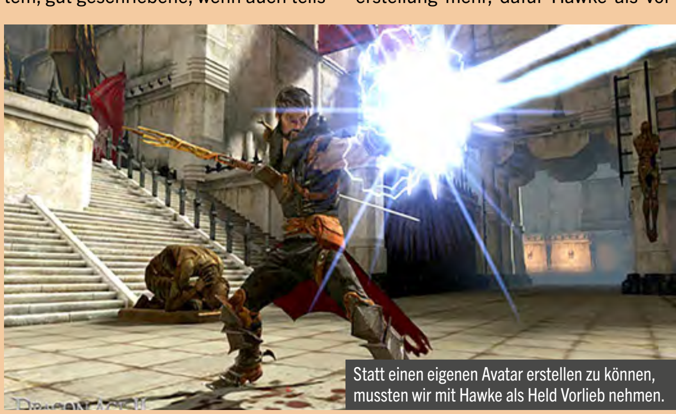


Auf Rachefeldzug kämpfen wir uns durch die Postapokalypse.

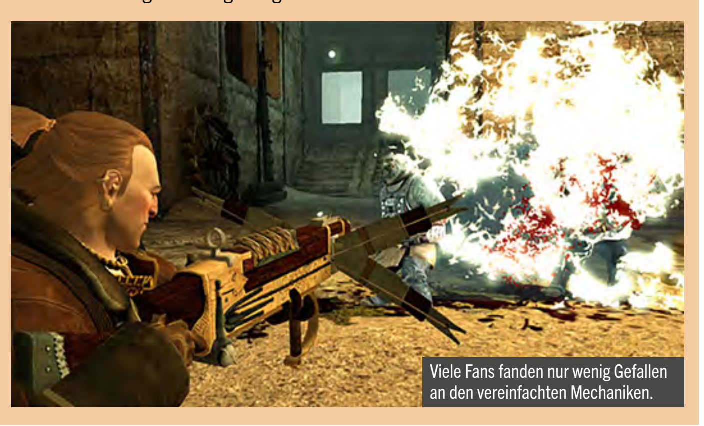
Dragon Age 2: Der verschmähte Erbe

Biowares vermeintlicher Abschied von komplexen Rollenspielen

Am 03. November 2008 erblickte ein wohl unbestrittener Meilenstein der Rollenspielgeschichte das Licht der Welt – Dragon Age: Origins. Nicht nur glänzte der Klassiker durch eine schlaue Verknüpfung althergebrachter Rollenspielmechaniken mit einer modernen Third-Person-Ansicht, auch ein tiefgründiges Skill- und Levelsystem, gut geschriebene, wenn auch teils langatmige Dialoge sowie alternierende Geschichten je nach Auswahl der Herkunft unseres Charakters konnten viele Fans begeistern. Mit Teil 2 setzte man viele der geliebten Qualitäten mit Anlauf in den Sand. Einen Ausblick darauf gab schon unsere Vorschau, angesichts welcher sich die größten Mankos bereits offenbarten. Keine Charaktererstellung mehr, dafür Hawke als vorgefertigter Held. Keine umfangreichen Dialogoptionen mehr, dafür ein gekürztes Dialog-Rad im Stil von Mass Effect, in dem farbige Symbole den Ausgang der jeweiligen Option darlegen. Schon vor Release des Titels ging es in den Foren heiß her, und viele böse Vorahnungen wurden leider bestätigt. Dragon Age 2 war zwar kein schlechtes Spiel, aber auch kein gutes Dragon Age. Der dritte Teil der Reihe machte zwar viele der Verfehlungen wieder wett, erreichte aber ebenfalls in keiner Hinsicht die Komplexität von Origins. Insbesondere die repetitiven und MMO-artigen Nebenbeschäftigungen trüben für viele den Spielspaß. Es bleibt spannend, ob Bioware mit Dragon Age 4 wieder den Weg zurück zu alter RPG-Stärke finden wird.



Statt einen eigenen Avatar erstellen zu können, mussten wir mit Hawke als Held Vorlieb nehmen.

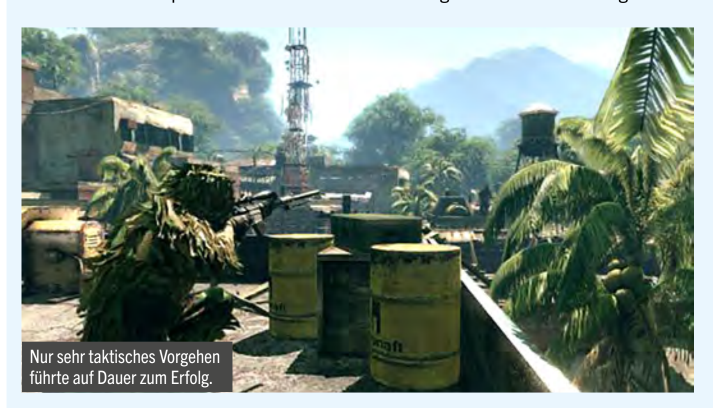


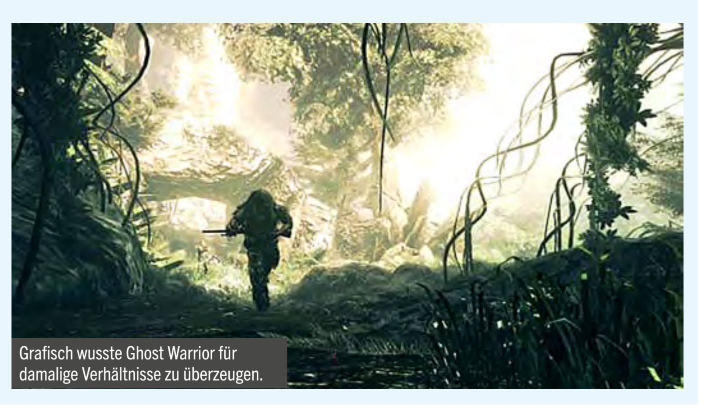
Viele Fans fanden nur wenig Gefallen an den vereinfachten Mechaniken.

Sniper: Ghost Warrior – Höhen und Tiefen

Eine Scharfschützenserie, die leider auch mal danebenschießt

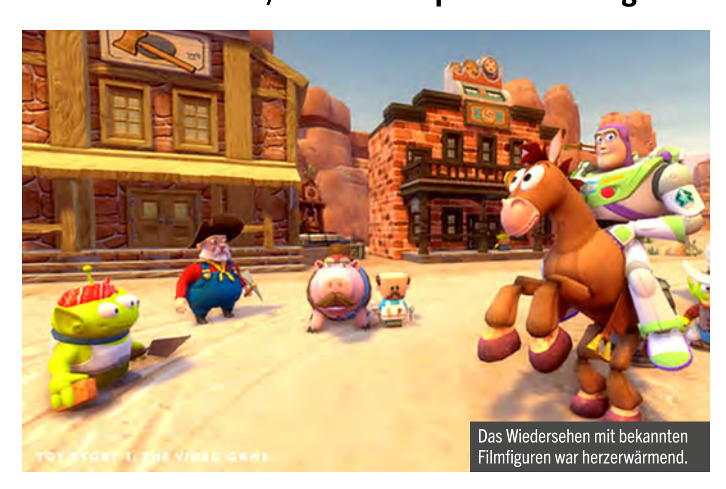
City Interactive lieferte mit Sniper: Ghost Warrior den Start einer Shooter-Reihe voller Höhen und Tiefen ab. Der erste Teil der Reihe hatte einige Qualitäten, die überzeugen konnten: ein für damalige Verhältnisse tolles Grafikgrundgerüst, kurze Ladezeiten und ein eigentlich interessantes Konzept. Leider war es das aber auch schon in Sachen Lob. Zwar nutzte der Hersteller häufig die Floskel „Scharfschützen-Simulation", doch fehlte dem Titel dafür einiges an Realismus. Einige Bugs wie Soundaussetzer, sprechende Leichen, ruckelige Animationen sowie eine verkorkste KI taten ihr Übriges. Zur Auflockerung streute der Ego-Shooter immer wieder Actioneinlagen ein, diese litten jedoch unter schlechtem Trefferfeedback und einem unfairen Schwierigkeitsgrad. Noch dazu war das Spiel mit nur vier Stunden Spielzeit nicht sehr umfangreich. Ghost Warrior 2 konnte sich etwa auf Steam höherer Wertungen erfreuen, wenngleich auch dieser Titel nicht völlig bugfrei daherkam. Teil 3 strotzte schließlich wieder vor Glitches, Softlocks und Bugs, dass selbst Bethesda neidisch werden könnte. Trotzdem finden sich immer wieder Sniper-Enthusiasten, die die Reihe aufgrund ihrer Kernmechaniken sehr wertschätzen.


Nur sehr taktisches Vorgehen führte auf Dauer zum Erfolg.


Grafisch wusste Ghost Warrior für damalige Verhältnisse zu überzeugen.

Toy Story 3: Die Lizenzspiel-Überraschung

Ein kleiner Beweis, dass Lizenzspiele auch mal gut sein können


Das Wiedersehen mit bekannten Filmfiguren war herzerwärmend.

Ewige Pessimisten halten nur sehr wenig von Lizenzspielen. Klar, Titel wie Iron Man haben in der Hinsicht auch einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Doch in unserem Test aus dem Jahre 2010 zur Umsetzung von Toy Story 3 waren wir dem Spiel rund um die lebendigen Spielzeuge doch sehr positiv zugeneigt. Bis heute ist der Film Toy Story 3 auf der Plattform Imdb unter den Top 10 der besten Animationsfilme aller Zeiten. Ganz so ein zeitlos guter Klassiker ist das Spiel nicht unbedingt, doch es ist immerhin ganz nett. Der Titel überzeugte uns seinerzeit mit zahlreichen pfiffigen Ideen, die dafür sorgten, dass jeder Level sich ein wenig anders anfühlte und andere Genre-Einflüsse in den Vordergrund stellte. Mal schlich man in einem „Splinter Cell light" an Scheinwerfern von Plastikpolizisten vorbei, mal lieferte man sich Schussgefechte mit Aliens, mal mussten mit den drei Charakteren und ihren unterschiedlichen Fähigkeiten Rätsel gelöst werden. Auch ein Open-World-Modus war im Spiel enthalten, der im Grunde eine kindgerechte Disney-Version des GTA-Prinzips bot. Einzig die ab und an schwammige Steuerung und die sehr kurze Story waren für uns bedenklich, doch abseits davon war Toy Story 3: The Videogame ein echter Geheimtipp für Junge und Junggebliebene.

Monkey Island 2: Ein Urgestein in HD

Guybrushs Abenteuer erlebten wir so scharf wie noch nie.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge gilt für Viele als der beste Teil der kultigen Adventure-Reihe. Eben diesen Teil durften wir in unserer Ausgabe von 2010 in seiner Special Edition testen. Und so knobelten und quasselten wir uns erneut durch die Karibik, auf der Suche nach dem Schatz Big Whoop. Der großartige Witz und Charme des Titels schaffte es spielend, darüber hinwegzutäuschen, dass die Story bisweilen etwas konfus ist und auch einige Rätsel unlogisch ausfallen. Um Letzteres zu erleichtern, wurden eine neue Rätselhilfe sowie eine Hotspotanzeige von Lucas Arts eingebaut. Doch die hervorstechendste Neuerung war wohl die Überarbeitung sämtlicher Hintergründe und Charaktere, die nun in feinen HD-Zeichnungen erstrahlten. Auch einige der Umgebungsanimationen wurden noch einmal überarbeitet, auf Knopfdruck konnten wir für einen Direktvergleich aber wieder zur Original-Optik des Titels wechseln. Überarbeitet wurde auch die Maussteuerung, die nun wesentlich leichter von der Hand ging. Als kleinen Leckerbissen konnte man an vielen Stellen des Spiels nun einem optionalen Audiokommentar der Monkey-Island-Schöpfer lauschen, der oft sehr lustige und informative Einblicke bot. Unser abschließendes Fazit lautete damals kurz aber treffend: „Kaufen, Kult!"


Guybrushs Schatzsuche ist Pflicht-Programm für alle Adventure-Fans.

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: . AMD Ryzen 3 3100 (Boxed, mitgel. Kühler)
Kerne/Taktung:........... 4 Kerne (3,6-3,9 GHz), 8 Threads
Preis:......................................110 Euro

ALTERNATIVE

Für 115 respektive 130 Euro kommen auch die Ryzen 5-Modelle 1600 und 2600 in Frage, die sechs Kerne (12 Threads) bieten. Intel-Fans nehmen einen Core i3-10100 (120 Euro, 4 Kerne, 8 Threads) für den neuen Sockel 1200, müssen aber beim Mainboard 10-20 Euro mehr ausgeben.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell:....... MSI Radeon RX 5500 XT Mech 8G OC
Chip-/Speichertakt: .... 1647 MHz (Boost 1733-1845 MHz) / ....1750 MHz
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / 195 Euro

ALTERNATIVE

Die 4GB-Varianten der RX 5500 XT sind etwa 30 Euro günstiger, aber langsamer. Etwas schneller als die RX 5500 XT ist Nvidias GeForce GTX 1660, die für Preise ab 190 Euro nur 6GB RAM bietet. Sparfüchse könnten noch mit einer 8GB-Version der AMD Radeon RX 570 (ab 140 Euro) oder 580 (ab 160 Euro) glücklich werden.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI B450M-Pro M2 Max
Format/Sockel (Chipsatz): ....µATX/AMD AM4 (B450)
Steckplätze/Preis:........ 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, ...2xPCIe 2.0 x1, 1x M.2 (PCIe) / 65 Euro

ALTERNATIVE

Falls die CPU übertaktet werden soll, bringt ein Modell für um die 90 Euro wie das ASRock Fatal1ty B450 Gaming K4 schon einiges mehr an Optionen. Für die Intel-CPUs mit Sockel 1200 gibt es einen Einstieg ab etwa 60 Euro wie mit dem Gigabyte H410M S2H.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis DIMM Kit
Kapazität/Standard: ....16GB (2x8GB) / DDR4-3000
Timings/Preis: ....CL16-18-18 / 55 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD:............ PNY CS900 (SATA 2,5 Zoll) / .... Western Digital Blue
Kapazität SSD/HDD: .... 480 GB / 1000 GB
Preis SSD/HDD: ....50 Euro / 40 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis:.............SilentiumPC Signum SG1 TG, ...2 Lüfter (120mm) vorverbaut, ...Grafikkartenlänge bis 32,5 cm, ...CPU-Kühlerhöhe bis 16,1 cm; Preis: 40 Euro
Netzteil/Preis: ... Xilence Performance C 550 Watt, 45 Euro



Starke Ryzen-CPUs für den Sockel AM4 oder auch stärkere Grafikkarten passen ebenfalls in unseren PC. Alternative für Einsteiger: Von Intel gibt es für den Sockel 1200 nun auch günstigere Mainboards. Je nach Bedarf könnte man die Festplatte weglassen, dafür eine SSD mit 1000 GB Speicherplatz für etwa 90 Euro einsetzen.



CPU

Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-10400F
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: .... 170 Euro

ALTERNATIVE

Der ähnlich teure AMD Ryzen 5 3600 ist in Spielen ein wenig schwächer – die Ryzen 5- und 7-CPUs lassen sich aber allesamt übertakten, und zwar auch mit eher günstigen Mainboards. Bei Intel ist eine deutlich teurere K-CPU sowie ein Mainboard mit Z490-Chipsatz (ab 125 Euro) nötig.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Asus Dual Radeon RX 5700 OC Evo
Chip-/Speichertakt: .... 1565 MHz (Boost 1720-1750 MHz)/ 1750 MHz
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / 340 Euro

ALTERNATIVE

Ein klein wenig schneller ist die Nvidia GeForce RTX 2060 Super, die allerdings nicht unter 360 Euro kostet. Etwas langsamer, aber für den Preis in Ordnung sind diverse Modelle der AMD Radeon RX 5600 XT und Nvidia GeForce RTX 2060 jeweils ab 280 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI Z490-A Pro
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/Intel 1200 (Z490)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1, 2xM.2 PCIe 3.0 / 150 Euro

ALTERNATIVE

Wir lassen die Option für eine K-CPU zum Übertakten offen. Wer dies nicht vorhat, nimmt beispielsweise ein ASRock B460 Phantom Gaming 4 (100 Euro). Für AMD-CPUs reicht ohne Übertakter-Ambitionen ein Mainboard für 70 bis 100 Euro mit B450-Chipsatz, ansonsten ein X570-Mainboard ab etwa 150 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 120 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... ADATA XPG SX8200 Pro/ Toshiba P300 Desktop PC
Kapazität SSD/HDD: .... 512 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 75 Euro / 55 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Corsair Carbide Series SPEC-Omega TG; 2 Lüfter (je 120mm), Grafikkartenlänge bis 37,0 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 17,0 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Scythe Mugen 5 Rev. B, 40 Euro
Netzteil/Preis: .... be quiet! Pure Power 11 CM (teilmodular) 500 Watt, 75 Euro

Wer viele Anwendungen gleichzeitig betreibt, setzt auf AMD und einen Ryzen 7 3700X (290 Euro). Als Grafikkarte kostet eine RX 5700 XT nur 30 Euro mehr, aber erst eine Nvidia GeForce RTX 2070 Super (ab 490 Euro) ist wirklich spürbar schneller. 32GB-RAM sind üppig – der Griff zu nur 16GB spart etwa 60 Euro ein und hat vorerst keine Nachteile.

HIGH-END-PC

€ 2.090,-

CPU

Hersteller/Modell: ....Intel Core i7-10700K
Kerne/Taktung: ....8 Kerne (3,8-5,1 GHz), 16 Threads
Preis: .... 370 Euro

ALTERNATIVE

Der Core i5-10600K (6 Kerne, 12 Threads) kostet nur 270 Euro, Wer nicht übertakten will, nimmt den Core i7-10700 (320 Euro). Auf Seiten von AMD ist der Ryzen 7 3700X de Core i7-CPUs in Sachen Gaming fast ebenbürtig, kostet aber nur 290 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ....Gigabyte Z490 Aorus Elite AC
Format/Sockel (Chipsatz): ....ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: ....4x DDR4-RAM, 2x PCIe 3.0 x16, ...2x PCIe 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe 3.0) / 195 Euro

ALTERNATIVE

Ein Top-Modell zum Übertakten ist das Asus ROG Strix Z490-E Gaming (290 Euro). Wer nicht übertaktet, nimmt ein H470- oder B460-Mainboard ab 80 Euro. Tipps für AMD-Nutzer: Das MSI MPG X570 Gaming Plus für 175 Euro oder als günstige Variante das Asus Prime B450-Plus (95 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: ....2x16GB G.Skill Trident Z Neo
Kapazität/Standard: ....32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: ....CL16-19-19 / 190 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ....PNY XLR8 CS3030 (M.2) / ....Seagate SkyHawk
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 4000 GB
Preis SSD/HDD: ....145 Euro / 100 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Cooler Master MasterBox MB530P; drei 120mm-RGB-Lüfter inklusive, Grafikkarten bis 41,0 cm, CPU-Kühler bis 16,5cm Höhe, Preis: 105 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... NZXT Kraken X53 (2x120mm), ...Aio-Wasserkühlung, 130 Euro
Netzteil/Preis: .... be quiet! Straight Power 11 550 Watt ....(vollmodular), 105 Euro

Da Intels neue Sockel 1200-CPUs und passende Mainboards nun gut verfügbar sind, haben Gamer viel Auswahl: Ein Core i5 oder i7 für den Sockel 1200 oder aber ein Ryzen 5 oder 7, die etwas schwächer als die Intel-CPUs sind, aber günstiger sein können. Ebenfalls für AMD spricht, dass man auch mit günstigen Mainboards alle Ryzen-CPUs übertakten kann. Wer nicht übertaktet, kann auch einen Luft-CPU-Kühler für 30 bis 40 Euro nehmen. Bei der Grafikkarte stellt sich die Frage, ob nicht eine 25 Prozent langsamere AMD Radeon RX 5700 XT ausreicht und man dafür früher aufrüstet. Denn man spart mehr als 350 Euro.



GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ....Zotac Gaming GeForce RTX 2080 .... Super AMP Extreme
Chip-/Speichertakt: ....1650 MHz (Boost 1875 MHz) / ....11938 MHz
Speicher/Preis: ....8GB GDDR6-RAM / 750 Euro

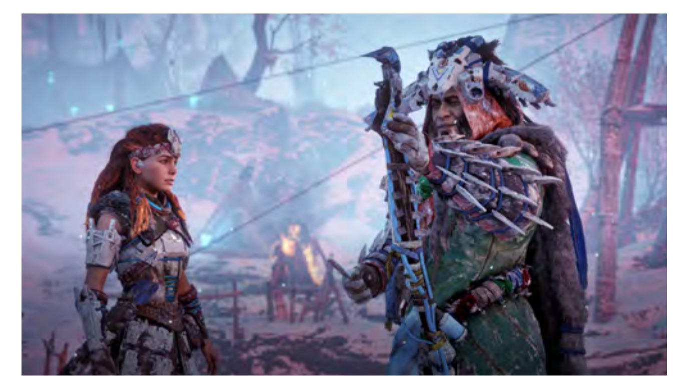
ALTERNATIVE

Echtes High-End im Gaming-Bereich wäre eigentlich erst die RTX 2080 Ti, die aber immer noch über 1000 Euro kostet und nur für 4K lohnenswert ist – insofern passt eine RTX 2080 Super, obgleich sie nur 15 Prozent schneller als eine RTX 2070 Super (ab 490 Euro) ist.

Im nächsten Heft

❑ Test

Horizon: Zero D.



Anfang August erscheint der PS4-Kracher Horizon: Zero Dawn dann endlich auch für PC – wir gehen natürlich erneut auf Robo-Dino-Jagd.

❑ Vorschau

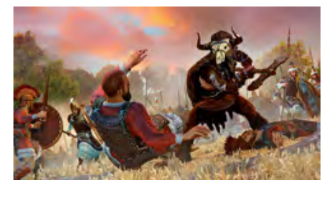
SW: Squadrons



Kürzlich erst angekündigt, rechnen wir in nächster Zeit noch mit weiteren Infos zur Raumschiff-Keilerei Star Wars: Squadrons.

❑ Test

A Total War Saga: Troy | Ab in die griechische Mythenwelt geht es Mitte August. Zeit wird's!



❑ Vorschau

Microsoft Flight Simulator | Der Traum für alle Hobby-Piloten erscheint ebenfalls Mitte August.



❑ Test

Destroy All Humans! | Auch im Remake liquidieren wir als fieses Alien die Menschen.



❑ Test

Death Stranding | Die Testversion zu Kojimas Meisterwerk erreichte uns kurz vor Druckschluss.



PC Games 09/20 erscheint am 26. August!

Vorab-Infos ab 22. August auf www.pcgames.de!

*Alle Themen ohne Gewähr



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Antonia Dreßler, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Tim Kühnl, Michael Leibner, Aleksandar Mitrevski, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Christian Schmid, Moritz Schmidtke, Karsten Scholz, Melanie Weißmann
Lektorat Birgit Bauer
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © CD Project Red / Ubisoft

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
New Business Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 vom 01.01.2020.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



MARQUARD MEDIA GROUP

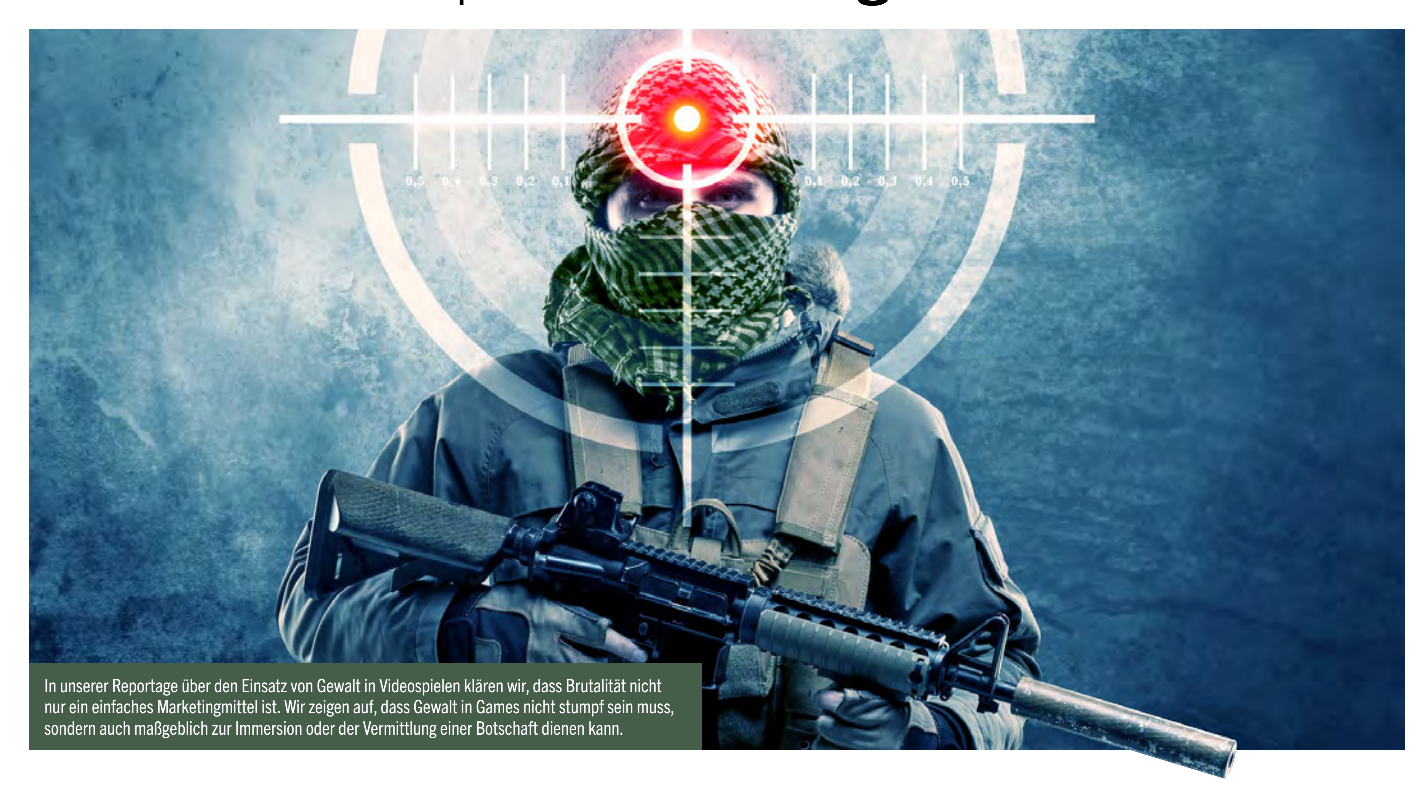
Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

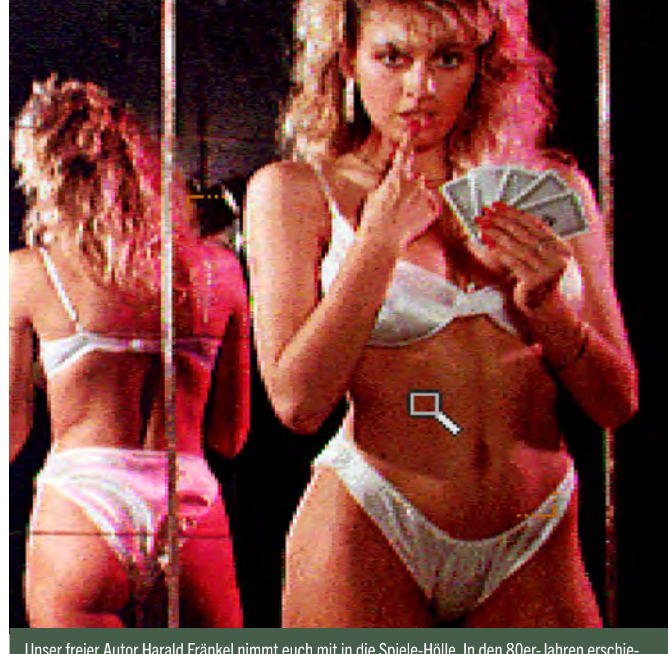
Gewalt in Videospielen: **Eine Frage der Konstruktion**



In unserer Reportage über den Einsatz von Gewalt in Videospielen klären wir, dass Brutalität nicht nur ein einfaches Marketingmittel ist. Wir zeigen auf, dass Gewalt in Games nicht stumpf sein muss, sondern auch maßgeblich zur Immersion oder der Vermittlung einer Botschaft dienen kann.

SPECIAL Seite 104

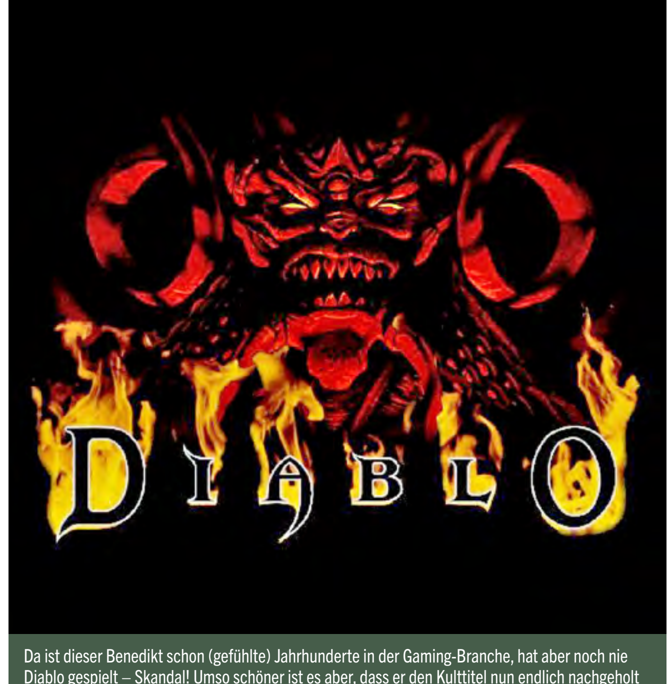
Die Popp-Stars **der 80er**



Unser freier Autor Harald Fränkel nimmt euch mit in die Spiele-Hölle. In den 80er-Jahren erschienen schließlich nicht nur Gaming-Klassiker, sondern auch richtig peinliche, plumpe Sex-Spielchen. Und wenn sich Harald mit einer Sache auskennt, dann … mit Games aus den 80ern.

SPECIAL Seite 110

Mein erstes Mal: **Diablo**



Da ist dieser Benedikt schon (gefühlte) Jahrhunderte in der Gaming-Branche, hat aber noch nie Diablo gespielt – Skandal! Umso schöner ist es aber, dass er den Kulttitel nun endlich nachgeholt hat und uns in seiner Mein-erstes-Mal-Reihe an seinen Erlebnissen teilhaben lässt.

Gewalt in Videospielen:
Eine Frage der Konstruktion



Das Thema „Gewalt in Videospielen" kommt immer wieder auf, doch wird dabei jedes Mal eine grundsätzliche Tatsache ignoriert: Die „Gewalt" ist kein Selbstzweck, sondern ergibt sich aus den grundlegenden Eigenschaften des Mediums Videospiel. Wir erklären, warum.

Von: Christian Schmid & Sascha Lohmüller

Videospiele und Gewalt gehen Hand in Hand. In Zeiten von Spielen wie zum Beispiel Animal Crossing: New Horizons, Journey, The Talos Principle und Wandersong eine kaum haltbare Behauptung. Titel wie Undertale halten dem Spieler sogar den Spiegel vor und konfrontieren ihn mit den Folgen gedankenloser Aggression – warum also diese Aussage? Wir untersuchen in diesem Artikel nicht, ob gewalttätige

Die jüngsten Teile der Doom-Reihe demonstrieren meisterlich, dass sich Videospiele als Ganzes immer mehr in Richtung eines kinetischen Balletts entwickeln – und immer besser darin werden.

Videospiele das Aggressionspotential ihrer Spieler steigern oder sie gar zum Täter machen. Äußerungen dieser Art wurden bereits von so vielen Langzeitstudien widerlegt, dass das Thema kaum noch lesenswert ist. Stattdessen sezieren wir die grundsätzliche Konstruktion von Videospielen und zeigen, dass die unzähligen „gewalttätigen“ Spiele nur zum Teil aus Marketinggründen so sind, wie sie sind. Was wir euch an dieser Stelle verraten, ist übrigens beileibe nichts Neues: In der Spieleentwicklung sind alle folgenden Fakten seit der Erfindung von Pong bekannt und wurden auch über die letzten Jahre hinweg immer wieder auf diversen Development-Sites und von namhaften Spieleentwicklern diskutiert – da sie jedoch immer noch nicht in dem fortgeführten Diskurs über Gewalt in Videospielen Fuß gefasst haben, ist es uns wichtig, dass auch ihr als Spieler versteht, warum Videospiele so oft Konflikt beinhalten. Wir bitten euch an dieser Stelle um eine Menge Geduld, denn zu diesem Zweck holen wir weit aus und beginnen weit abseits von den üblichen Verdächtigen wie Call of Duty oder Doom.

Von der Natur der Spiele – ob digital oder analog

Wer sich auch nur annähernd mit dem Thema Spieleentwicklung beschäftigt, hat diesen Satz bereits zur Genüge gehört, doch er ist und bleibt wichtig: Spiele funktionieren nur, weil sie auf einem festen Regelgerüst aufbauen. Dieses gibt euch vor, was ihr innerhalb des Spiels tun könnt. Aktionen, die nicht von dem Regelgerüst erfasst werden, sind für das Spiel nicht existent: Ihr könnt zwar in „Mensch ärgere dich nicht“ die Würfelergebnisse ignorieren, doch dann spielt ihr nicht mehr das Spiel. Wer in D&D seine Bewegungsbeschränkungen nicht einhält oder seine Figuren auf der Battlemap falsch setzt, bekommt im späteren Spielverlauf Probleme und wer versucht, in Cities: Skylines ein Portal zur Hölle zu öffnen, findet heraus, dass eine innerstädtische U-Bahn zwar enorme Ähnlichkeit damit hat, ihm die echte Hölle jedoch verwehrt bleibt. Der enorme Vorteil von Videospielen ist, dass die ganzen Berechnungen, das Setzen der Figuren und das Würfeln im Hintergrund vonstatten gehen. Der enorme Nachteil ist hingegen, dass ein Videospiel einen lausigen Spielpartner darstellt, wenn ihr euch nach Einfallsreichtum oder Improvisation sehnt. Eine Runde Tabu, respektive eine Sitzung Pathfinder oder D&D mit einer KI wird zwar sehr flüssig ausfallen, aber nicht die intellektuelle oder gesprächstechnische Freiheit bieten, die ein menschlicher Spielleiter an den Tisch bringt. Wer sich ganz auf die Vorteile eines PC-Spiels konzentriert, erhält Software wie zum Beispiel den Football Manager 2020, Crusader Kings 2 oder Dwarf Fortress: Kaum verschleierte und sehr formelle Turing-vollständige Backend-Systeme, die von Hand kaum spielbar wären. Auch wenn Spiele dieser Art oft liebevoll als „Tabellen-Simulatoren“ bezeichnet werden, treffen sie exakt den Geschmack vieler Spieler. Was aber, wenn ihr zu den Spielern gehört, die gerne eine visuelle Repräsentation ihrer Handlungen vor sich sehen? Immerhin habt ihr euch euren WQHD-Monitor nicht zugelegt, um Zahlen beim Wachsen zuzusehen.

Die Macht des Raumes

Wir haben frohe Kunde für euch! Es gibt ein weiteres vollständiges


Das Early-Access-Spiel Exanima nutzt die räumliche Darstellungskompetenz des PCs, um Kämpfe und die Bewegung im Raum physisch korrekt darzustellen.

System, das wie geschaffen für Videospiele ist und die im Backend herunter rasselnden Zahlen in den Vordergrund holt: Die räumliche Darstellung! Ihr erinnert euch daran, dass Computer gut darin sind, feste Regelsysteme für den Spieler schnell und reibungslos darzustellen? Die Bewegung innerhalb eines simulierten Raumes lässt keinen Interpretationsspielraum offen: Entweder ihr befindet euch an einer bestimmten Stelle im Raum oder nicht. Die ersten Videospiele aller Zeiten waren „Bertie the Brain", ein gigantischer Rechner der Tic-Tac-Toe (Drei gewinnt) für den Spieler darstellt, und der kompakte Heimkonsolen-Klassiker Pong – ein vereinfachtes Tennisspiel. Beide nutzen räumliche Darstellung, um die im Hintergrund laufenden Algorithmen auf den Bildschirm zu bringen. Super Mario springt, Sonic rennt und Geralt schwingt sein Schwert, doch alle haben gemeinsam, dass sie die vom Spiel berechneten Mechaniken als direkte, sichtbare Aktion darstellen. Der Raum ist der absolute, ungeschlagene Imperator der Videospiele. Führt euch nur einmal vor Augen, dass wir heutzutage mit den bekannten Konsolen hoch komplizierte elektronische Geräte erschaffen, die nur existieren, um die Bewegung innerhalb eines simulierten zwei- oder dreidimensionalen Raumes zu visualisieren. Die Konstruktion maßgeschneiderter Eingabegeräte ist dabei kinderleicht. Steht auf, greift euch den Controller der neben eurem PC liegt und betrachtet das Ding einmal genauer: Ihr habt ein Objekt in der Hand, das nur dazu entwickelt wurde, um euch die Umsetzung von räumlich darstellbaren Aktionen wie Springen, Lenken und Schießen in Videospielen zu erleichtern. Selbst die GPU in eurem PC wurde explizit für die detailgenaue Darstellung dreidimensionaler Räume entwickelt. Rollenspiele, Rennspiele, Brawler, Shooter und Jump & Runs – kein Spiel kommt ohne die räumliche Manipulation des Spielercharakters oder des ihn umgebenden Raumes aus.


Open World Spiele wie zum Beispiel die jüngsten Ghost-Recon-Teile ziehen so viele Spieler an, weil hier räumliche Darstellung nicht nur für die Abbildung des Kampfes, sondern auch eines Gefühls von Freiheit genutzt wird.

Ein weiterer Vorteil einer kristallklaren räumlichen Darstellung ist die Eigenständigkeit, die sie dem Spieler verleiht. Selbst die berühmt berüchtigten „leeren open World Spiele" finden reißenden Absatz, weil sie dem Spieler die Möglichkeit bieten, seinen eigenen Weg zu wählen. Vergleicht man diesen überwältigenden Fokus auf räumliche Darstellung mit anderen Spielmechaniken, wie zum Beispiel der Gesprächsführung, werden die Macht des Raumes zum einen und die Beschränkungen des PCs zum anderen noch deutlicher. Selbst gesprächsintensive Spiele wie Baldurs Gate, Undertale oder Life is Strange zwingen den Spieler, eine von vielen vorgefertigten Antworten zu wählen. So komplex und durchdacht die Gesprächsoptionen auch sind, sie bleiben Multiple-Choice-Bäume, an denen sich der Spieler entlanghangelt. Das ist durch die grundlegenden Beschränkungen eines Computers ganz normal und einer der Gründe, warum Gespräche so selten den Kern eines Spiels darstellen. Sie transportieren die Story des Spiels, anstatt den Spieler in echte Konversation zu verwickeln und tagelang vor den Bildschirm zu



Im kleinen Indiespiel Running with Rifles geht es nicht nur um physische Auseinandersetzungen mit Waffengewalt, sondern auch um Kontrolle des Raumes.



Sehr Backend-intensive Spiele wie Stellaris lassen den Spieler hauptsächlich auf Tabellen und farbige Flecken starren. Die Visualisierung von Kämpfen lockert das Ganze auf.

bannen. Die räumliche Komponente eines Videospiels verleiht euch erst spielerische Freiheit, nicht seine Geschichte. Ihr wisst zu diesem Zeitpunkt sicher, worauf wir hinauswollen: Videospiele sind, durch ihre grundlegende Konstruktion bedingt, miserable Gesprächspartner und hervorragende Schachspieler und Scharfschützen.

Das Schwert ist mächtiger als die Feder

Es ist also schwer, Konzepte in einem Videospiel systematisch zu verarbeiten, die nicht physisch oder räumlich darstellbar sind. Das resultiert natürlich im Umkehrschluss darin, dass moderne und grafikintensive Spiele eher von physischen oder räumlichen Auseinandersetzungen handeln – was zu einer häufigeren Verwendung gewalttätiger Inhalte als in anderen Medien führt. Damit werden freilich nicht alle anderen Gründe für den Verkauf gewalttätiger Videospiele entwertet. Selbst gesprächs- und beziehungslastige Spiele wie Dragon Age: Inquisition werden als aufregende Kampfsimulatoren vermarktet und Gewalt kommt sicher vor allem innerhalb des 18 bis 25 Jahre alten Kernpublikums gut an. Das Ganze verstärkt die Situation, stellt aber nicht den ursprünglichen Grund dar. In dem Moment, in dem ihr euch dazu entscheidet ein Spiel zu programmieren, in dem ihr eurer Gegenüber nicht in den Boden stampft, sondern ein Gespräch beginnt (welches nicht auf Gesprächsbäumen oder dem abstrakten Händefuchteln der Sims-Reihe basiert) explodiert die Zahl der nötigen Variablen. Entwickler wollen nicht zwingend gewalttätige Spiele erschaffen, Gewalt ist schlicht und ergreifend der Weg des geringsten Widerstandes – und das in Sachen Technologie, Ästhetik und Finanzen. Wir können uns als Entwickler und Spieler kaum noch jenseits der räumlichen Darstellung bewegen, weshalb die Spieleindustrie als Ganzes praktisch mit den Schultern zuckt und diesen Fakt akzeptiert. Warren Spector, das Spielegenie hinter Hits wie Wing Commander, Deus Ex und Thief, nutze dieses Phänomen aktiv, welches er als „Möglichkeitsraum" beschrieb. Wir zitieren: „Spiele erschaffen Möglichkeitsräume, die interessante Probleme mit einer Hintergrundgeschichte verknüpfen, kreative Lösungsmöglichkeiten bieten und auf die Aktionen des Spielers mit bedeutungsvollen Konsequenzen reagieren." Spectors Spiele gelten auch heute noch als Meisterwerke der räumlichen Darstellung, die oft Gewalt beinhalten aber nicht zum zentralen Thema machen.

Auf der anderen Seite befinden sich Szenegrößen wie Chris Crawford. Der seit 1979 in der Informatik aktive Entwickler zeichnet sich unter anderem für die Gründung der Games Developer Conference (GDC) aus – und verabschiedete sich im Jahr 1987 mit folgendem Zitat aus der Spieleentwicklung: „Das Problem an Videospielen ist, dass die Spiele grundlegend räumlich sind. Die Ausdrucksmöglichkeiten des Spielers sind dadurch extrem eingeschränkt." Nach mehr als fünfzig Jahren, in denen Videospiele von Autorennen, Feuergefechten und Sport handelten, hat sich die Medienwelt im Endeffekt damit abgefunden, dass es Videospiele nun einmal sind wie sie sind. Umso interessanter sind Spiele, die den räumlichen Aspekt nutzen. ohne Gewalt zum zentralen Thema zu machen: Braid, Starseed Pilgrim und VVVVVV kommen zum Beispiel ohne großartige körperliche Auseinandersetzungen aus und erzählen durch die Verwendung der räumlichen Komponente eine Geschichte; ganz ohne weitschweifige Gesprächsbäume. Minecraft hingegen enthält zwar rudimentäre Gewaltdarstellung, stellt jedoch zugleich einen Sandkasten dar, in welchem die Gestaltung des Raums die zentrale Stelle einnimmt – und gerade dadurch zu einem weltweiten Phänomen wurde. ❑

FAZIT

Solange sich Gewalt verkauft und sich die Konstruktion von Videospielen nicht grundlegend ändert, werden wir auch gewalttätige Videospiele spielen. Das ist nicht etwa „die ungeschriebene Regel der Spieleindustrie", sondern das Gerüst, an dem sich Entwickler zwingend entlanghangeln müssen – zumindest, wenn sie etwas von Substanz erschaffen möchten, das obendrein für den Spieler verständlich bleibt und sich gut verkauft. Die Frage ist nicht, ob die Industrie diese Tatsache ändern kann, denn das dürfte (zumindest in absehbarer Zeit) unmöglich sein. Die Frage ist eher, ob Entwickler die Möglichkeiten des Mediums Videospiel in Zukunft anders nutzen können. Denn wenn wir uns wirklich von dem Stigma des Videospiels als gewalttätige Allmachtsfantasie verabschieden wollen, muss räumliche Darstellung auf eine Weise eingesetzt werden, die Bedeutung vermittelt. Das muss nicht die abstrakte Jump&Run-Welt eines Braid sein, denn auch Spiele wie Deus Ex verbinden körperliche Konflikte und Problemlösung mit großer spielerischer Freiheit und der Vermittlung einer spannenden Story. Wenn ihr also demnächst wieder einmal mit der Aussage „Videospiele zelebrieren Gewalt" konfrontiert werdet, könnt ihr guten Gewissens antworten, dass die Gründe dafür bei Weitem nicht so simpel sind, wie gemeinhin angenommen wird.

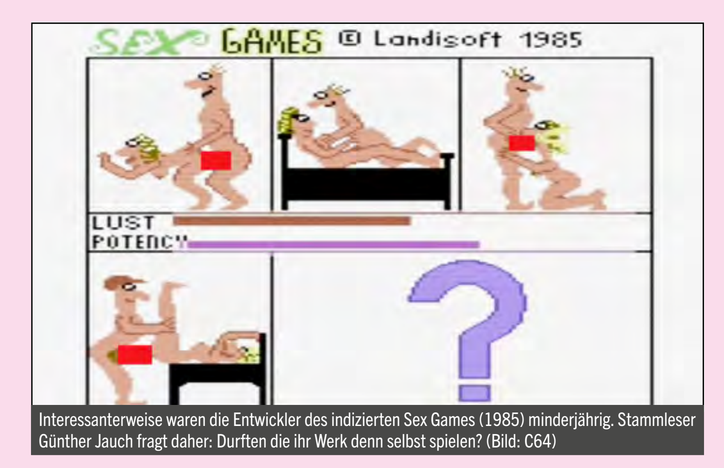
Geschichten aus der Spiele-Hölle

Die Popp-Stars der 80er

Erotik-Games aus der Steinzeit: Warum das Sexperiment unseres Autors, virtuell in seine hormongesteuerte Pubertät zurückzureisen, beinahe als Pimmelfahrtskommando geendet hätte – und wie Entwickler heute über ihr damaliges Schaffen denken. **Von:** Harald Fränkel

Free Porn. MILF. Massage. Teen. POV. Step Mom. Ich möchte an dieser Stelle nicht nur unsere Stammleser begrüßen, sondern auch alle einsamen Herzen, die sich gerade wegen meiner überragenden Suchmaschinenoptimierungs-Kenntnisse hierher verirrt haben. Sex sells und so. Ich hoffe, ich habe jetzt all eure Aufmerksamkeit.

Was bin ich glücklich, freiberuflicher Autor zu sein. Es macht mich zum privilegierten Journalisten. Während sich festangestellte Redakteure kürzlich mit langweiligem Müll wie The Last of Us: Part 2 herumschlagen mussten, habe ich zum Beispiel einen Gorilla gebumst. Läuft bei mir, mein Leben rockt! Doch der Reihe nach: Der Plan war, die Geschichte der Erotikspiele zu beleuchten. Ich wollte in Nostalgie schwelgen, von Leisure Suit Larry und Samantha Fox schwärmen. Ich dachte an schnell verdientes Geld, weil ich quasi live dabei war, als die Sex Pixels laufen lernten. Es gab mich ja schon im Game-Mesozoikum, in den 70er-Jahren. Damals trug ich die Topffrisur der Schlagersängerin Mireille Mathieu zur Schau. Wahrscheinlich haben mich meine Haare deshalb irgendwann voller Scham verlassen.



Interessanterweise waren die Entwickler des indizierten Sex Games (1985) minderjährig. Stammleser Günther Jauch fragt daher: Durften die ihr Werk denn selbst spielen? (Bild: C64)

Joy mit dem Stick

Dann kamen die 80er-Jahre. In den Achselhöhlen von Nena lebten noch Meerschweinchen, die Games-Industrie boomte und bescherte der Welt u. a. Millionen von Strip-Poker-Spielen und andere Schlüpfrig-Software. Ich nahm an, ich kenne mich aus. Ich glaubte, ich hätte schon alles gesehen. Dann begann ich für diesen Artikel zu recherchieren und zu zocken, stieß dabei auf Perlen wie The Sex Machine, floh vor amoklaufenden Kastrationsscheren und musste die Galaxis vor dem rabiaten Riesenpenis-Roboter retten. Ich bin voll drin im Thema? Dafür muss ich mich an dieser Stelle noch kurz selbst auslachen: Hahahahahahahahahahahah!

Sex Games von 1985 kannte ich. Das Handbuch zum C64-Spiel erklärt schön, worum es geht: „Der Spieler hat fünf Szenen zu spielen. Auf dem ersten Bild ist eine Frau in gebückter Haltung abgebildet, dahinter steht aufrecht ein Mann mit erigiertem Penis. [...] Aufgabe des Spielers ist es, in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Bewegung über den Joystick zu steuern. Alleiniger Spielinhalt sind koitale Handlungen. Je schneller das männliche Glied über den Joystick bewegt wird, des-

to schneller erscheint die Glocke auf dem jeweiligen Bild, zum Zeichen dafür, dass das Ziel erreicht ist.“ Oh, das stand ja gar nicht im Handbuch, sondern im Beschluss der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (heute: BPjM). Die stufte das Spiel 1987 als schwer jugendgefährdend ein und indizierte es (bis 2012).

Interessanterweise kommt das Joystick-Rüttel-Spiel aus Deutschland: Entwickelt wurde es von den Brüdern Thomas und Markus Landgraf. Sie brachten sich mit 15 beziehungsweise 13 Jahren das Programmieren bei. „Ich habe mit dem Spiel damals irgendwas zwischen 2.500 und 3.500 Mark verdient“, sagte Thomas Landgraf vor einigen Jahren in einem Interview mit den Nachrichtenmagazin Der Spiegel. Der genannte Betrag entspricht inklusive Inflation einem ähnlichen Euro-Wert. Kein schlechtes Taschengeld für einen Teenager.

Meine Kumpels und ich fanden Sex Games auch witzig. Man muss das natürlich vor dem Hintergrund sehen, dass in uns die Pubertät tobte. Unsere Freundinnen hießen Hand, weil es uns nicht gelang, per Computer unsere Traumfrau zu bauen wie im Hollywoodfilm L.I.S.A. – Der helle Wahnsinn, obwohl wir sogar Beschwörer-BHs auf dem Kopf trugen. Als Jungfrauen fanden wir alles brüllend komisch, was nur entfernt mit Sex zu tun hatte. Ich erinnere mich an einen heißen Sommertag, als ich mit zwei Kumpels am Eingang des Fränkel'schen Domizils stand. Meine Mutter kam dazu, bepackt mit Einkäufen.

Mama: Sperr mir bitte mal die Tür auf!
Kumpel 1: HihihichchchMUHAHA!
Kumpel 2: HahahachchMUHAHA!

Um zu verstehen, was daran so unglaublich witzig war, muss ich erwähnen, dass ich aus Bayreuth stamme und die Frage im tiefsten fränkischen Dialekt so klingt: „Sperma bidde moll die Dür auf!“ Sperma. SPERMA! Ihr versteht? HöhöhöchchchMUHAHA! Und dann gab's da noch das Spiel, das Sex Vixens from Space hieß. Vixen! VIXEN! Außerdem waren wir selbstverständlich alle mitGlied im C64-Club. Hihihi, er hat Penis gesagt!

Foxy Lady

Im Jahr 1986 hieß meine Freundin Samantha. Es war eine reine Sexbeziehung auf dem Commodore 64. Die Glaubenskriege im Klassenzimmer drehten sich vor allem um drei Fragen: Geha oder Pelikan? Adidas oder Puma? Samantha Fox oder Sabrina Salerno? Samantha trällerte „Touch me!“, Sabrina „Boys, Boys, Boys!“. Von Sabrina gab's aber kein Strip-Poker-Spiel. Die Entscheidung war gefallen.

Wenn ich Samantha Fox Strip Poker heute anschaue, mit seiner Grau-in-grau-Grafik, habe ich das Gefühl, ich starre auf das Ultraschallbild eines Pokémon. Aber wir hatten damals ja nichts. Nicht mal runde Bälle bei International Soccer und durchgehend Farbe in Walt Disney's Lustigen Taschenbüchern. Da fühlten sich die in gigantischen 320 x 200 Pixeln digitalisierten Oben-ohne-Schwarzweißfotos des britischen Busenwunders natürlich an wie das Pimmelreich.

Von Gorillas und Anhaltern

Ein Spiel komplett ohne Grafik mogelte sich zu dieser Zeit an mir vorbei: Leather Goddesses of Phobos (1986). „Die Lederköniginnen vom Phobos“ leben in einem Text-Adventure. Das habe ich anlässlich dieser Retrospektive mittlerweile nachgeholt – womit wir gleich bei meiner Gorilla-Liebelei angekommen sind. Durchs retardierende Moment müsst ihr aber leider noch durch …

Hinter Leather Goddesses of Phobos steckt Kult-Spieldesigner Steve Meretzky von Infocom. Der wiederum arbeitete vorher schon mit einer noch größeren Legende zusammen, und zwar Douglas Adams. So entstand 1984 für alle damals gängigen Computer The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Richtig, das basiert selbstverständlich auf der fünfteiligen Roman-Trilogie Per Anhalter durch die Galaxis, die wir dem 2001 gestorbenen Briten verdanken.

Initialzündung für LGoP war das Text-Abenteuer Softporn Adventure (1981). „Die Tatsache, dass ein renommierter Hersteller wie Sierra seinen Namen für ein solches Spiel hergab, überzeugte das Infocom-Management von meiner Idee“, erzählt mir Meretzky. „Ich glaube, es war Softporn Adventure, das mich fragte, mit wem ich gerne Sex hätte und man konnte eintippen, was man immer man möchte. Dann kam ich einen Kerker, der mir beim Spielen den besten Lacher bescherte: Da lag mein Sexpartner. Auf einen Tisch geschnallt. Eine Honigmelone.“ Softporn Adventure hatte großen Einfluss auf die Branche, es gilt auch als Vorläufer von Al Lowes Leisure Suit Larry (1987).

Meretzky tickt humormäßig ähnlich wie Douglas Adams. Einer Legende zufolge konnte der Schriftsteller nach der Veröffentlichung von The Hitchhiker's Guide to the Galaxy bei einigen Passagen nicht unterscheiden, ob sie von ihm oder Meretzky stammen. „Wir waren auf der gleichen Wellenlänge“, erläutert Meretzky. „Dass mich Marc Blank für das Projekt wählte, resultierte wohl auch daraus, dass vielen Leuten die Gemeinsamkeiten zwischen Hitchhiker's und meinem ersten großen Erfolg Planetfall (1983) aufgefallen sind.“ Marc Blank war 1979 Mitgründer von Infocom und der Schöpfer von Zork I (1980).

Unter all diesen Voraussetzungen verwundert es nicht, dass sich Leather Goddesses als bekloppter Trip entpuppt, der auf Erde beginnt. Reiseziele: Venus, Mars und dessen Mond Phobos. Um eine Waffe zu basteln, die die eroberungssüchtigen Ledergöttinnen stoppt, suche ich nach acht skurrilen Bauteilen: einen Mixer, Gummischlauch, ein Telefonbuch von Cleveland, zwei Wattebällchen, einen 82-Grad-Winkel (WTF?), den Scheinwerfer eines 1939er Ford, eine weiße Maus und ein Foto der Schauspielerin Jean Harlow. Um nun ein Rätselbeispiel zu bringen: Der Schlauch liegt in einem Käfig mit zwei Gorillas.

Ich befinde mich im Labor eines verrückten Wissenschaftlers



Roberta Williams schuf als Sierra-Chefin u. a. die King's-Quest-Reihe. Vorher posierte sie tatsächlich (rechts) fürs Cover des Leisure-Suit-Larry-Vorläufers Softporn Adventure (1981).

aus Deutschland (!), dessen obskure Maschine das Bewusstsein von Lebewesen tauscht. So lande ich im Körper des Riesenaffen und damit im Käfig, begatte als Ablenkungsmanöver das Weibchen (The female gorilla screams, „Eee oo oo ah! which translates roughly „Oh, you animal!“), futtere schnell ein vorher in den Käfig geworfenes Stück Schokolade, schaffe es dank des Zuckerrauschs, die Käfiggitter aufzubiegen, schnapp den Schlauch und fliehe.

Im Grunde fühlt sich LGoP wie ein Roman an, dessen Handlungsverlauf der Konsument mit seinen eingegebenen Texten lenkt. Meretzkys launige Parodie auf Filme, Bücher und andere Spiele war seiner Zeit voraus: Ich spiele es als Mann oder Frau, was den Wiederspielwert erhöht, und freue mich über ungewöhnliche Packungsbeilagen. Die Geschlechterwahl lockte für die damalige Zeit ungewöhnlich viele weibliche Fans an die Rechner. Darüber und mehr über die preisverdächtigen interaktiven Gimmicks lest ihr im Kasten „Gute Nacktgeschichte“.

Glaubt Meretzky, dass sein Baby auch für die heutige Generation 4K noch interessant oder gar „safe nice“ sein könnte? „Klar. Denn wenn man Filme schaut und Bücher liest, machen auch diese beiden unterschiedlichen Medien Spaß.“ Jawohl liebe Kinder, da hat der 63-Jährige recht! Ich verstehe Bücher als Kino im Kopf, das trifft auf Adventures mit guten Texten genauso zu. Der Titel lässt sich in drei Schweinkramstufen spielen (TAME = zahm, SUGGESTIVE = zweideutig, LEWD = anzüglich), driftet aber nie ins Pornografische.

Ein Hardcore-Szenario war nie Meretzkys Prämisse: Der Erotikanteil sollte Aufmerksamkeit erregen und Grenzen ausloten. Die Verei-



„Es war mir sehr viel wichtiger, ein humorvolles Spiel zu schreiben als ein erotisches.“ (Steve Meretzky, Entwickler des Text-Adventures Leather Goddesses of Phobos)


„Heute könnte man ein Spiel wie Hollywood Poker Pro gesellschaftlich betrachtet nicht mehr bringen." (Uwe Grabosch, einst Geschäftsführer und Grafiker bei Reline Software)



Die Hollywood-Poker-Pro-Lupe (siehe Myriams Bauch) war 1989 ein Verkaufsargument. Sie konnte sehr große Pixel noch größer machen. Deutschlands Jugend eskalierte. (Bild: Amiga)

nigten Staaten haben ja bekanntlich mit Waffen kein Problem, mit lebensgefährlichen Brustwarzen dafür umso mehr. „Außerdem war LGoP eine Hommage an die schlüpfrig triviale Science Fiction der 1930er-Jahre." Als Meretzky Flash Gordon erwähnt, öffnet sich für mich ein Fenster in meine Jugend, als sogar der uralte Serien-Schinken mit Buster Crabbe noch lief und billig aussehende Miniplastikraumschiffe an Drähten herumflogen, augenscheinlich angetrieben von hinten eingesteckten Wunderkerzen.

Ich muss gestehen, dass ich LGoP hart finde. Das mag an Adventure-Legasthenie liegen. Denn angeblich bewegt es sich im Vergleich zu anderen Infocom-Titeln nur in der mittelschwierigen Skala. Ich starb mehrere Heldentode und musste wieder neu angefangen. Da flutscht schon mal ein Fluch durch die Lippen. PIMMELDONNERWETTER! Plötzlich lacht jemand hinter mir: „HihihichchchMUHAHA!" Mein achtjähriger Sohn hatte gerade unbemerkt das Büro betreten. „Hihihi, Papa hat Pimmel gesagt" …

Laut Wikipedia verkaufte sich das Adventure 130.000 mal. Meretzky hält diese Zahl für zu niedrig. Zunächst seien 70.000 Titel für 40 US-Dollar über die Ladentische gegangen. Dann folgte eine Budgetfassung für 15 Dollar. Die Sammlung Lost Treasures of Infocom kauften weitere 100.000 Spieler. Zum Abschluss gab's eine Neuauflage vor der Veröffentlichung von LGoP 2: Pump Girls Meet the Pulsating Inconvenience from Planet X (1992).

Leather Goddesses of Phobos gilt als Kultklassiker und hatte schon eine Hollywood-Rolle: Als Astronaut Mark Watney (Matt Damon) im Film Der Marsianer den Rechner seiner Kollegin durchsucht, finde er dort u. a. das Spiel. Im Juli 1988 outete sich ferner Schriftsteller Tom Clancy im Interview mit Computer Gaming World als riesiger Fan von LGoP: „Ich würde gerne denjenigen treffen, der das geschrieben hat. Ich weiß bloß nicht, in welcher psychiatrischen Anstalt ich ihn finde."

Strip-Strippenzieher

Psychiatrie ist ein sehr gutes Stichwort, zurück in meine Vergangenheit: 1987 ließ ich mich vom C64 und Samantha scheiden. Meine neue Freundin war ein geiles Gerät im Wortsinn. Sie hieß Amiga. Ja, benannt nach dem spanischen Wort für Freundin! Die 16-Bit-Spielmaschine von Commodore und Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards weckten in mir ungeahnte Motivation, obwohl ich ja eigentlich leidenschaftlicher Adventure-Hasser bin. Hätte ich damals nur halb so viel Energie in die Schule investiert, wäre ich heute Covid-19-Experte und müsste nicht darüber schreiben, einen Gorilla genagelt zu haben.

Mit Hollywood Poker Pro, made in Germany, erreichte das Strip-Poker-Genre 1989 seinen Höhepunkt. Ich kann nur für mich und meine Freunde sprechen, aber unter den vier KI-Spielpartnerinnen war Ines die Göttin. Kein Wunder, dass ausgerechnet dieses Model jährlich bei der Cebit-Party auftrat und als zentrale Werbefigur in Anzeigen. „Wir waren im Fall von Hollywood Poker Pro aus technischer Sicht besonders auf die Lupenfunktion

GUTE NACKTGESCHICHTE

Leather Goddesses of Phobos von 1986 ist wegen seiner humorvollen Story neben Leisure Suit Larry das beste Erotik-Comedy-Spiel der 80er-Jahre. Anno 1987 gewann es obendrein den Codie-Award für die Verpackung und deren Beigaben, die quasi als Kopierschutz wirken sollten. Etwa die Karte eines Labyrinths und ein sogenanntes Scratch'n-Sniff-Gimmick …



Das Spiel bittet den Benutzer in bestimmten Momenten, Felder dieser Karte aufzurubbeln. Dann riecht es u. a. nach Pizza, Schokolade, Mottenkugeln, Knoblauch oder Leder.



Das Comic-Heft The Adventures of Lane Mastodon enthält wichtige Tipps. Damit der Nutzer wegen der stereoskopischen Bilder nicht erblindet, liegt auch eine 3D-Brille bei.



Ein weiblicher Fan schenkte Entwickler Steve Meretzky diesen selbst gebastelten Messing-Bikini, wie man ihn im Spiel trägt – wenn man als Frau zockt.



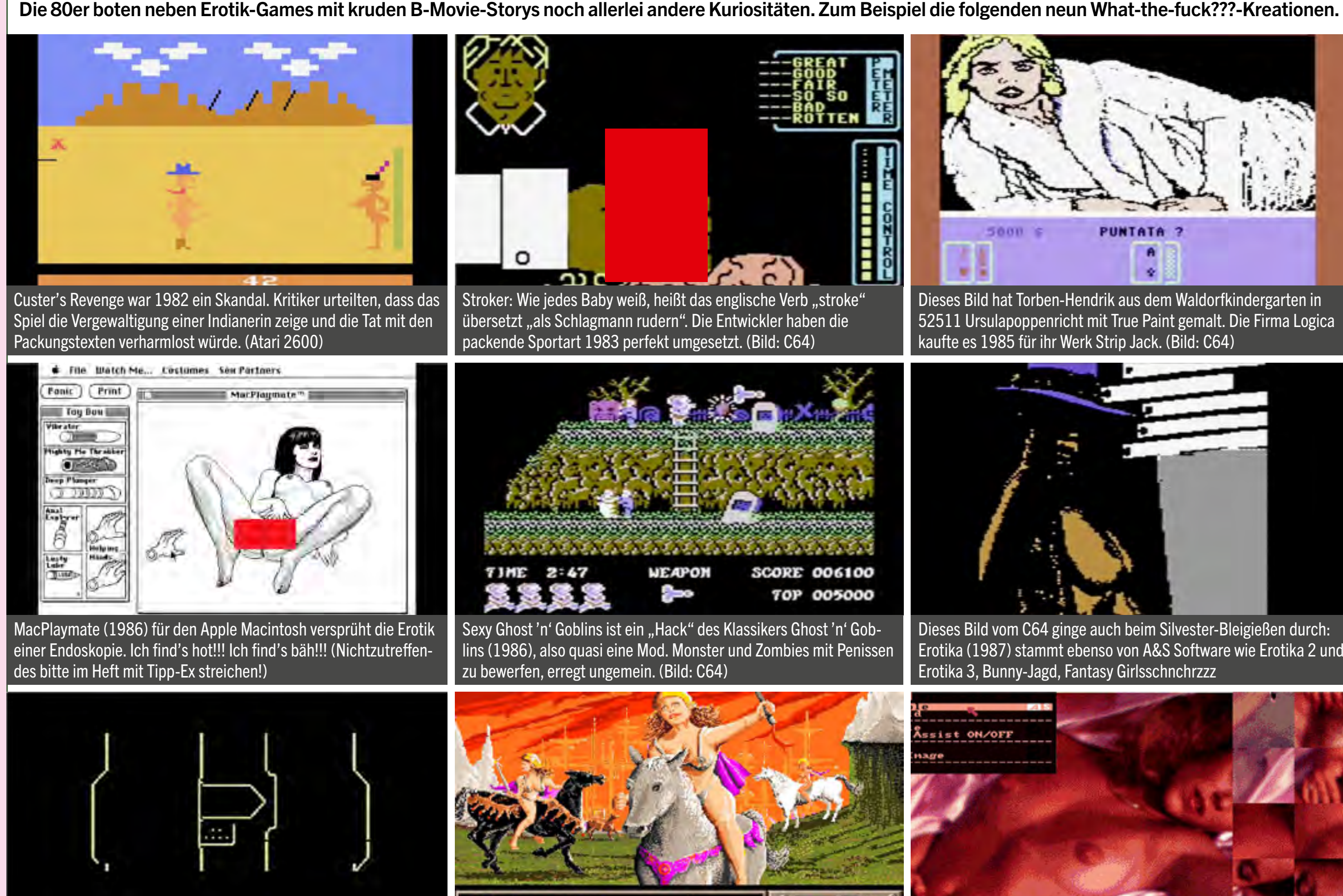
Kinder der 2000er-Jahre brauchen jetzt vielleicht ein starkes Beruhigungsmittel, aber so sieht Leather Goddesses of Phobos am Amiga aus. Von Anfang bis Ende.



Am PC bietet das Spiel eine Boss-Taste, die diese Tabelle aktiviert. Ob Waren wie der „aufblasbare Milchmann" einen Chef nicht eher noch mehr irritieren?

LIEBESSPIELE AUS ABSURDISTAN

Die 80er boten neben Erotik-Games mit kruden B-Movie-Storys noch allerlei andere Kuriositäten. Zum Beispiel die folgenden neun What-the-fuck???-Kreationen.



Custer's Revenge war 1982 ein Skandal. Kritiker urteilten, dass das Spiel die Vergewaltigung einer Indianerin zeige und die Tat mit den Packungstexten verharmlost würde. (Atari 2600)

Stroker: Wie jedes Baby weiß, heißt das englische Verb „stroke" übersetzt „als Schlagmann rudern". Die Entwickler haben die packende Sportart 1983 perfekt umgesetzt. (Bild: C64)

Dieses Bild hat Torben-Hendrik aus dem Waldorfkindergarten in 52511 Ursulapoppenricht mit True Paint gemalt. Die Firma Logica kaufte es 1985 für ihr Werk Strip Jack. (Bild: C64)

MacPlaymate (1986) für den Apple Macintosh versprüht die Erotik einer Endoskopie. Ich find's hot!!! Ich find's bäh!!! (Nichtzutreffendes bitte im Heft mit Tipp-Ex streichen!)

Sexy Ghost 'n' Goblins ist ein „Hack" des Klassikers Ghost 'n' Goblins (1986), also quasi eine Mod. Monster und Zombies mit Penissen zu bewerfen, erregt ungemein. (Bild: C64)

Dieses Bild vom C64 ginge auch beim Silvester-Bleigießen durch: Erotika (1987) stammt ebenso von A&S Software wie Erotika 2 und Erotika 3, Bunny-Jagd, Fantasy Girlsschnchrzzz

Sex-Kommando erschien 1987. Leider entpuppt sich das Programm, grafisch mindestens auf dem Niveau von Defender of the Crown, nur als Selbstläufer-Demo. Schnüff. (Bild: C64)

Sex Vixens from Space (1988): Der Held rettet sich, indem er sich eilfertig auszieht. 1a-Tipp, falls euch im echten Leben auch ständig Nymphomaninnen töten wollen. (Bild: Amiga)

Bei Femme Fatale (1989) zerstückelt man Nacktfotos und setzt sie wieder zusammen. Da alle Damen vorher komplett zu sehen sind, kann man es sich aber auch sparen. Geil! (Bild: Amiga)

stolz", sagt Uwe Grabosch, der damals maßgeblich am Projekt beteiligt war und mir freundlicherweise ein paar Fragen beantwortete. „Die Lupe ließ sich gut vermarkten. Wobei das Feature gesellschaftlich betrachtet heute natürlich äußerst fragwürdig zu beurteilen ist." Die erwähnte Lupenfunktion war einzigartig. Der Spieler konnte Teile der Frauenkörper zoomen.

Grabosch war Mitgründer und Geschäftsführer der Firma Reline Software – neben dem 2008 gestorbenen Holger Gehrmann. Außerdem befasste sich der Hannoveraner mit Konzept und Grafik. Massive Sexismus-Reaktionen, wie sie sich angesichts eines solchen Spiels heute vielleicht zum Shitstorm formieren würden, gab es nicht. „Als Entwickler waren wir damals jung und unbedarft, die ganze Diskussion in der Gesellschaft war noch ganz anders als heute", erzählt Grabosch. Ich als einstiger Fan war seinerzeit im gleichen Alter und finde es witzig, dass es den Machern kaum anders ging als mir, dem hormongetriebenen Konsumenten. Tja, es dauert bisweilen, bis die Steinzeitmensch-Attitüde in Jungmännern schwindet.

„Ich habe mich schon damals über die große Menge an Fanpost gewundert", erinnert sich Grabosch, der heute in der Versicherungsbranche tätig ist. „Wir bekamen viele positive Rückmeldungen. Das ging so weit, dass Fans uns Vorschläge für weitere Spiele in diesem Genre machten und dies seitenlang in ihren Briefen beschrieben. Insgesamt ist das auch rückblickend sehr amüsant." Die Presse war weit weniger begeistert. Kult-Redakteur Michael Hengst etwa vergab in Power Play 3/89 gerade mal 38 von 100 Punkten für Hollywood Poker Pro. Blicke in die Datenbanken von C64Games.de (8/10) und LemonAmiga.com (7.7/10) bestätigen indes den Status als Publikumsliebling.

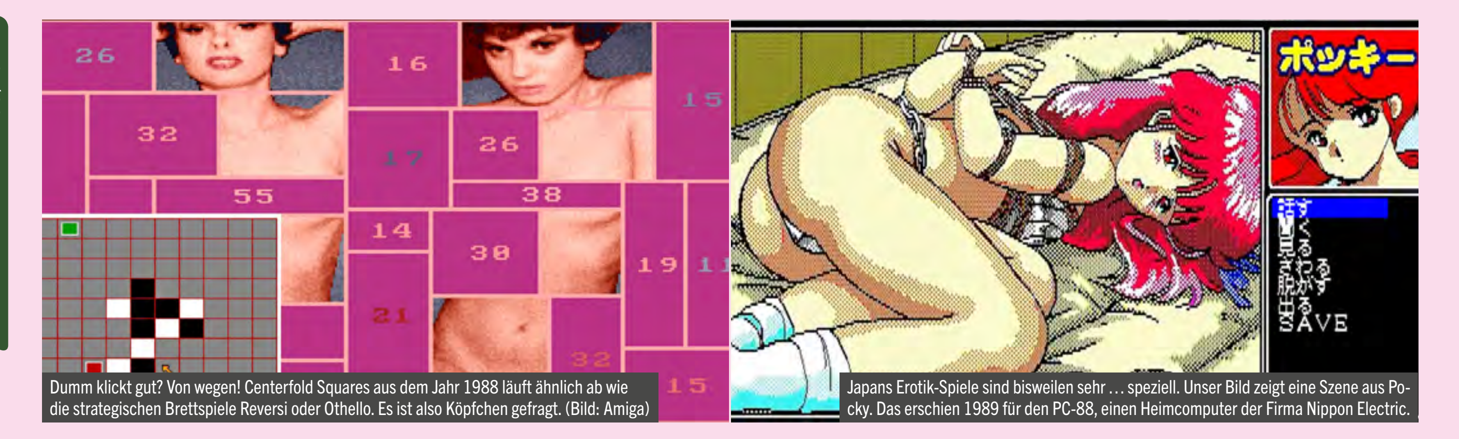
An Hollywood Poker Pro wirkte seinerzeit auch der Musiker Chris Hülsbeck mit, der bis heute den Beinamen „Soundmagier" trägt. „Reline Software war im Firmenverbund mit Rainbow Arts unter dem Dach von Softgold vereinigt. Chris Hülsbeck arbeitete für Rainbow Arts, hierüber bestanden enge Kontakte. Da Holger Gehrmann auch in puncto Musik und Komposition sehr begabt war, kannten und schätzten sich die beiden", erläutert Grabosch.

Last not least gab's dann noch ein Gerücht zu klären. Ich als glücklich verheirateter Mann habe natürlich nur für einen Freund gefragt: War Ines tatsächlich mit Holger Gehrmann liiert, und wo wohnt sie heute? „Da ist etwas falsch überliefert worden. Veronika Mössinger, die im Intro tanzt, war kurzfristig seine damalige Freundin", so Uwe Grabosch. Mehr sagt er nicht. Verdammte Axt. Mössinger? Kann man sich nicht ausdenken, oder? :)

Fragwürdige Nischen

Ich finde es übrigens heuchlerisch, wie Teile der Presse damals mit dem Thema Erotikspiele umging. Was nicht gerade Leisure Suit Larry oder Leather Goddesses of Phobos hieß, war per se aus der Hölle. Für mich wirkte das oft wie Zwangsnaserümpfen. Ich wurde während der Recherchen für diesen Artikel bisweilen gut unterhalten: Hollywood Poker Pro fühlt sich wie Poker an, auch wenn man schnell ans Ziel kommt. Teenage Queen, ebenso von 1989, schien mir sogar relativ herausfordernd. Und das mir bis dato auch unbekannte, augenzwinkernde Text-Adventure Romantic Encounters at the Dome (1987) funktioniert als Mix aus Flirt-Simulator und Psychotest ebenfalls sehr gut.

Probleme habe ich mit japanischen Titeln und deren Mixtur aus Teenie-Darstellung und Gewalt. Dem Eroge-Genre gehört beispielsweise Dragon Knight von 1989 an, welches u.a. für den PC-88 erschien, einen weit verbreiteten Volkscomputer der Firma Nippon Electric. Dass der Besitz von Kinderpornografie, die reale Handlungen zeigt, im Land der aufgehenden Sonne erst vor fünf Jahren (!) verboten wurde, sagt an dieser Stelle viel aus. Mit fiktiver Kinderpornographie, etwa in Animes und Mangas, verstößt man nach wie vor nicht gegen das



Dumm klickt gut? Von wegen! Centerfold Squares aus dem Jahr 1988 läuft ähnlich ab wie die strategischen Brettspiele Reversi oder Othello. Es ist also Köpfchen gefragt. (Bild: Amiga)

Japans Erotik-Spiele sind bisweilen sehr … speziell. Unser Bild zeigt eine Szene aus Pocky. Das erschien 1989 für den PC-88, einen Heimcomputer der Firma Nippon Electric.

Gesetz – in Deutschland ist das übrigens unter bestimmten Bedingungen auch so.

Sex-Nachhilfe

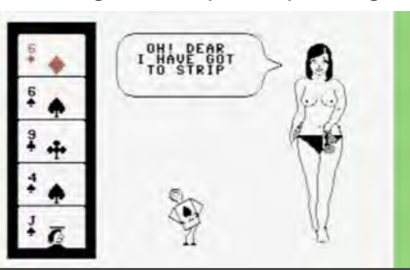
Kommen wir zur letzten meiner Jugendsünden der 80er, zum Point-and-Click-Adventure Emmanuelle: A Game of Eroticism. Entwickelt hat es die französische Spieleschmiede Coktel Vision – darüber ein Wortspiel zu machen, wäre sogar für mich zu billig. Mir hat besagtes Spiel aus dem Jahr 1989 jedenfalls den richtigen Umgang mit Frauen beigebracht. An alle jungen Leser, die es bis zu diesem Absatz des Artikels geschafft haben, obwohl hier ein alter Mann über uralte Spiele schwadroniert: Gleich könnt ihr RICHTIG was lernen!

Stellt euch vor, ihr liegt am Strand von Rio de Janeiro in Brasilien. Plötzlich fällt vor euch eine junge, extrem gutaussehende Blondine auf die Knie. Wahrscheinlich hat sie einen Schwächeanfall. Ihr T-Shirt ist an einer Seite eingerissen, sodass ungeplant und unbemerkt eine ihrer großen und sehr schwerkraftresistenten Brüste ihre Behausung verlassen hat (ich bin sicher, das passiert euch ständig). Stellt euch nun vor, sie wäre euch völlig fremd und ihr würdet trotzdem gerne ohne große Umschweife den Beischlaf mit ihr vollziehen wollen. Wie muss eine fachgerecht formulierte, romantische Liebeserklärung verlaufen?

Ihr: Ich würde gerne meine besten Partien auf diesem wundervollen Körper spielen …
Sie: In guten Händen bin ich ein ausgezeichnetes Instrument …
Ihr: Diese schlanken Kurven inspirieren die Künstlernatur, die tief in mir steckt.
Sie: Ich will gerne für eine Nacht das Objekt Ihrer Kunst sein … willst du meine Intimität kennenlernen?
Bumsfallera, schon wird geknattert. Dröge als Schattenriss hin-

VERBOTENES KLICKSPIEL

In den 80ern ging die Strippokerei fast als eigenes Genre durch (und sorgte dereinst mal für unsere Horn-des-Monats-Rubrik). Meist konnte man den Entblätterungs-Games in puncto Spielintelligenz nur ein „Sex, setzen!“ attestieren. Kurzzeitig unterhaltsam waren einige dennoch.



Bei Animated Strip Poker (1985) spielt die Frauenbewegung eine Rolle, die Damen sind nämlich animiert. Sprachausgabe gibt's obendrein: „Press any key to deal the cards!“.



Strip Poker 2 aus dem Jahr 1985: Vielleicht hat sich Matt Groening davon inspirieren lassen. Die Dame hier wird im Spiel sogar Lisa genannt. (Bild: C64)



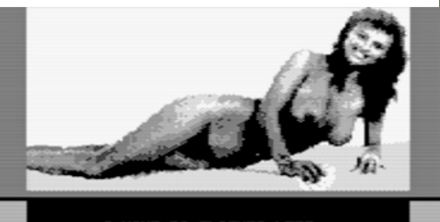
Das bekannteste Seite-3-Girl der britischen Tageszeitung The Sun bekam 1986 sein eigenes Spiel: Samantha Fox Strip Poker geht heute als Klassiker durch. (Bild: C 64)



So schön wie gemalt sieht Samantha auf der Titelseite der deutschen Kult-Spielezeitschrift ASM aus. Die Herbstausgabe 1986 unterstreicht, welchen Stellenwert das Genre hatte.



Ein kleiner Einblick in sein Heim outet unseren Autor als Strip-Poker-Liebhaber und C64-Sammler. Gezockt hat er die Schmuddelsoftware natürlich nie nicht niemals keinesfalls.



„Der große Erfolg von Hollywood Poker 1987 führte dazu, dass wir eine Folgeversion produzieren wollten. (Uwe Grabosch, einst Geschäftsführer und Grafiker bei Reline Software)

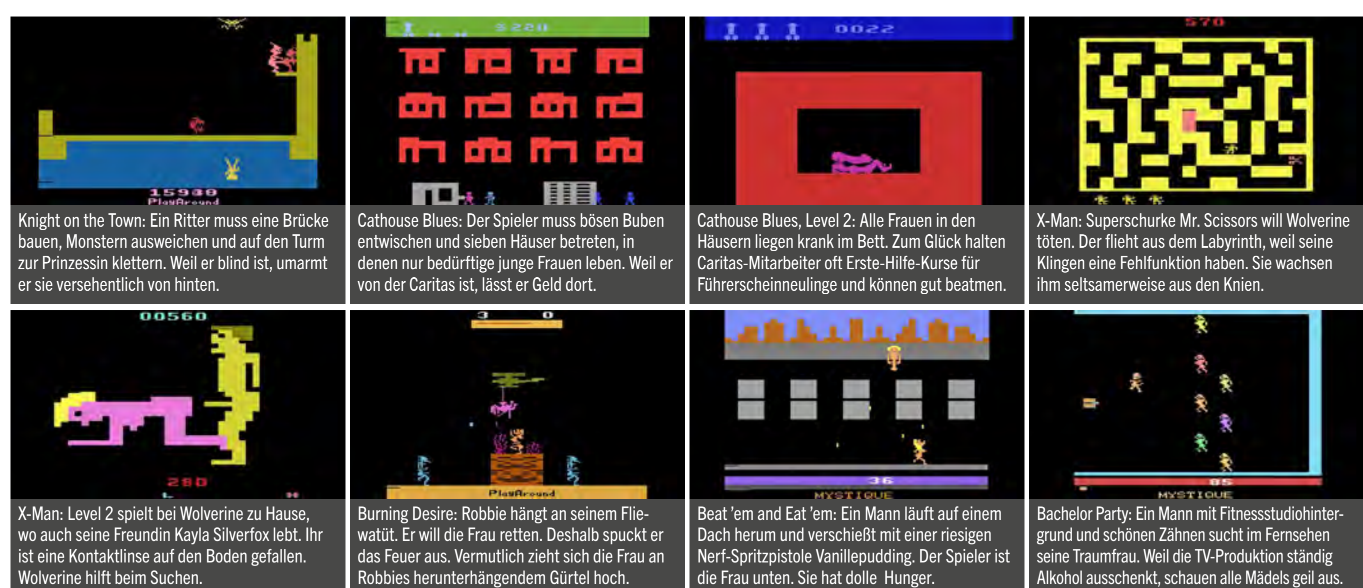
Maria's X-mas Box (1989): Die Kollegin von Samantha Fox, Maria Whittaker, war nicht nur Darstellerin für dieses Spiel. Sie schmückte u. a. auch das Cover von Barbarian. (Bild: Amiga)



Angesichts der DOS-Version von Playhouse Strippoker (1988) droht eine Netzhautablösung. Das Bild macht klar, wie sehr der Amiga mit der Konkurrenz den Boden wischte. (Bild: PC)

ZWISCHEN PIMMEL UND HÖLLE

Um was es bei den Schweinkram-Spielchen geht, die für die legendäre Atari-2600-Konsole erschienen sind (allesamt 1982!), ist wegen der gruselig groben Klötzchengrafik ohne polizeilichen Erkennungsdienst gar nicht so einfach. Wir klären kindgerecht auf!



Knight on the Town: Ein Ritter muss eine Brücke bauen, Monstern ausweichen und auf den Turm zur Prinzessin klettern. Weil er blind ist, umarmt er sie versehentlich von hinten.

Cathouse Blues: Der Spieler muss bösen Buben entwischen und sieben Häuser betreten, in denen nur bedürftige junge Frauen leben. Weil er von der Caritas ist, lässt er Geld dort.

Cathouse Blues, Level 2: Alle Frauen in den Häusern liegen krank im Bett. Zum Glück halten Caritas-Mitarbeiter oft Erste-Hilfe-Kurse für Führerscheinneulinge und können gut beatmen.

X-Man: Superschurke Mr. Scissors will Wolverine töten. Der flieht aus dem Labyrinth, weil seine Klingen eine Fehlfunktion haben. Sie wachsen ihm seltsamerweise aus den Knien.

X-Man: Level 2 spielt bei Wolverine zu Hause, wo auch seine Freundin Kayla Silverfox lebt. Ihr ist eine Kontaktlinse auf den Boden gefallen. Wolverine hilft beim Suchen.

Burning Desire: Robbie hängt an seinem Fliewatüt. Er will die Frau retten. Deshalb spuckt er das Feuer aus. Vermutlich zieht sich die Frau an Robbies herunterhängendem Gürtel hoch.

Beat 'em and Eat 'em: Ein Mann läuft auf einem Dach herum und verschießt mit einer riesigen Nerf-Spritzpistole Vanillepudding. Der Spieler ist die Frau unten. Sie hat dolle Hunger.

Bachelor Party: Ein Mann mit Fitnessstudiohintergrund und schönen Zähnen sucht im Fernsehen seine Traumfrau. Weil die TV-Produktion ständig Alkohol ausschenkt, schauen alle Mädels geil aus.

ter einer Jalousie. Buhhhhhhh! Ich fand Emmanuelle damals anregend, die Dialoge hatte ich allerdings nicht derart dämlich in Erinnerung. Aber so ist das eben, wenn in der Pubertät fast alle Gehirnzellen für den Schwellkörper schuften und die letzte verbleibende das Atmen übernehmen muss. Männliche Teenager sind notgeiles Pack, wer das nicht weiß, heißt wahrscheinlich Philipp Amthor. Die Generation Youporn versteht sicher nicht, warum ein solches Grobpixelkonglomerat in Form eines weiblichen Sekundärgeschlechtsmerkmals so erotisierend wirkt. Nun, es gab in puncto nackter Haut halt auch medial Lieferengpässe. Deshalb nahm man, was man kriegen konnte.

Ich für meinen Teil sage ich euch auf die Minute und Sekunde genau, wann Heather Thomas im Vorspann von Ein Colt für alle Fälle im blauen Bikini durch die Saloon-Tür schwebt. Dasselbe gilt für die Szene mit der nackten Yoga-Turnerin im Action-Film Das fliegende Auge. Sollte bei Günther Jauchs Millionenfrage geklärt werden müssen, wann der Mönch-Novize Adson von Melk und das Bauernmädchen im Drama Der Name der Rose stolpern und versehentlich nackt aufeinander fallen, mime ich eueren Telefonjoker, ja? Okay, genug der peinlichen, persönlichen intimen Geständnisse.

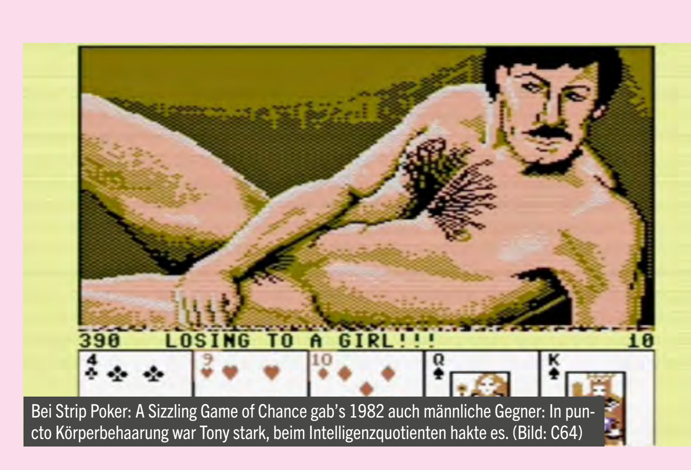
Es glänzt nicht alles, was neu ist

Unter anderem neu waren mir die Spiele Bride of the Robot, X-Man und The Sex Machine. Bei Bride of the Robot jagte ich den eingangs erwähnten Riesenpenis-Roboter, um die wunderschöne Miss Galaxy zu retten. Da fragt man sich schon, welche halluzinogenen Pilze sich die Entwickler gespritzt haben, allein durch den Verzehr kommt man sicher nicht auf dieses Level. X-Man erschien bereits 1982 für die Atari-2600-Konsole. Hier steuere ich ein Dingsbums, das wohl ein Mann sein soll, durch ein Labyrinth, während mir eine Schere und ein Gebiss an den Schniedel wollen. Gelingt die Flucht, kommt es in einem zweiten Level zum Geschlechtsverkehr mit einem zweiten Dingsbums, das wohl eine Frau darstellt. Aussehen tut's wegen der Klotzgrafik, als würden zwei Legosteine pimpern. Wer's braucht! The Sex Machine habe ich binnen 6:14 Minuten durchgespielt (handgestoppt). Im Grunde handelt es sich dabei um einen schnöden digitalisierten Rein-raus-Porno mit zehn Szenen. So wie man das auch heute noch aus einschlägigen Filmen kennt, natürlich mit erheblich weniger Haaren. Am Ende blenden die holländischen Entwickler ihre Adressen ein. Drüber steht „If you want to contact us!" Wartet, lasst mich kurz überlegen … um Pimmels Willen, NEIN!

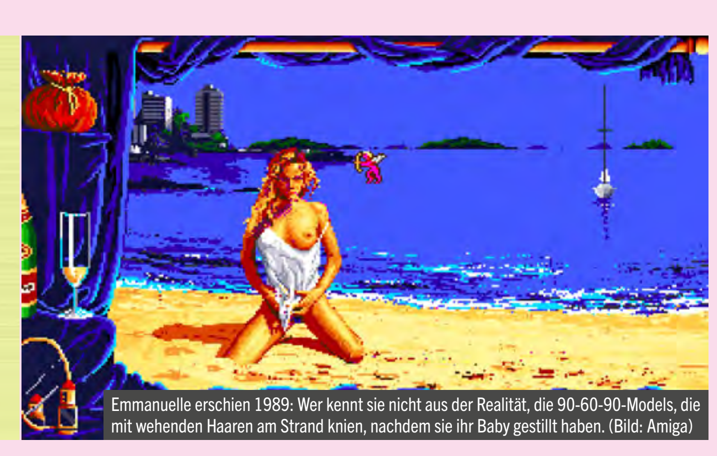
Alles nur Arbeit

Die Zeitreise in meine Pubertät war letztlich sehr amüsant, wegen der neu entdeckten Spiele aber auch lehrreich. Ich wusste beispielsweise nicht, dass es für Strip Poker: A Sizzling Game of Chance (1982) eine Datendisk mit zwei Männern gab. David und Tony heißen die Herren, die ihre Klamotten aufs Spiel setzen. Für die damalige Zeit war das ungewöhnlich und mutig. Allerdings gingen die Entwickler von Artworx Software offenbar davon aus, dass sie damit nur Frauen vor den Bildschirm locken. Als Tony bei einem Duell mit mir kurz vor der Kapitulation stand, heulte er mich mit diesen Worten voll: „Ich verliere gegen ein Mädchen!" Vorsicht Alter, dünnes Eis! GANZ dünnes Eis!

Das war dann auch der Moment, wo meine Recherchen inklusive Probezock beinahe zum Pimmelfahrtskommando geraten wären. Plötzlich stand meine Frau im Büro. Sie guckte auf mich. Sie guckte auf den Monitor. Dann wieder auf mich. Und ich: „Es ist nicht so, wie du denkst, Schatz, ich arbeite!" Genauso gut hätte ich im Knast „Ich bin unschuldig!" brüllen können. Am Ende des Tages konnte ich die Sache aber doch noch geradebiegen. Happy End. ❑



Bei Strip Poker: A Sizzling Game of Chance gab's 1982 auch männliche Gegner: In puncto Körperbehaarung war Tony stark, beim Intelligenzquotienten hakte es. (Bild: C64)



Emmanuelle erschien 1989: Wer kennt sie nicht aus der Realität, die 90-60-90-Models, die mit wehenden Haaren am Strand knien, nachdem sie ihr Baby gestillt haben. (Bild: Amiga)

Mein erstes Mal

Wie spielt sich der Action-Rollenspiel-Klassiker heute?

Pures Hack&Slay-Gameplay, dichte Atmosphäre und reichlich Loot: Das erste Diablo gilt als Meilenstein des Action-Rollenspiel-Genres. Wie schlägt sich der Klassiker heute? Unser Autor Benedikt hat ihn zum ersten Mal gespielt – und in den düsteren Dungeons nicht nur allerlei Kreaturen, sondern auch Corona-bedingte Stimmungsschwankungen bekämpft.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Ende Februar 2020. Die Welt ist noch längst nicht so aus den Fugen geraten wie in diesen Tagen, in denen die Coronakrise uns alle nicht mehr loslässt. Es gibt zwar bereits erste Anzeichen, dass das Coronavirus durchaus zu einem globalen Problem erwachsen könnte. Doch so richtig ernst nimmt das Ganze zu diesem Zeitpunkt vor allem hierzulande kaum jemand. Ich offen gestanden auch nicht.

Stattdessen plane ich den nächsten Teil dieser Artikelreihe: Diablo soll es sein, der von Blizzard North entwickelte Action-RPG-Meilenstein. Voller Vorfreude erstehe ich das Spiel bei GOG.com, wo es im Paket mit dem Add-on Hellfire erhältlich ist. Ich bin richtig heiß darauf, Diablo endlich nachzuholen!

Ich hatte im Jahr 2000 zwar den Nachfolger gespielt und habe mich auch mit der PS4-Version von Diablo 3 schon so einige Stunden vergnügt. Doch der Erstling ging seinerzeit zum Release – 31. Dezember 1996 in Nordamerika, Januar 1997 in Europa – aufgrund einer Games-losen Phase an mir vorbei. Dabei war Diablo Mitte der 1990er-Jahre ein Titel, an dem wirklich niemand vorbeikam (außer mir eben): Blizzard reaktivierte darin das von Frühwerken wie Hack (1984) bekannte Rogue-like-Prinzip, modernisierte es ordentlich und warf die Spieler in zufällig generierte Dungeons. Hier bekämpfte man solo oder im Koop-Modus für bis zur vier Abenteurer zahlreiche Monster aus der Iso-Perspektive und sammelte noch mehr Gold und Gegenstände ein. Das Hack & Slay wurde zum Liebling von Kritikern wie Spielern und verkaufte sich bis Mitte 2001 weltweit 2,5 Millionen Mal.

Zum Spielstart entscheide ich mich für die dezent modernisier-

Warrior, Rogue oder Sorcerer? Vor Spielbeginn wählen wir in Diablo unsere Klasse und beeinflussen dadurch maßgeblich unseren Kampfstil.



Im Dorf Tristram plaudern wir mit den ersten NPCs und schnappen die neuesten Gerüchte auf.

te Version mit höherer Auflösung (mittels Hochskalierung bei originalen Seitenverhältnissen), in der Blizzard und GOG laut eigener Aussage auch einige Fehler behoben haben. Anschließend ist im nett gemachten Renderintro zu sehen, wie tief unter einem zerstörten Dorf das reine Böse in Form des dämonischen Höllenfürsten Diablo wiederwacht. Zeit für einen furchtlosen Helden!

Bei der Charaktererstellung darf ich aus drei Klassen wählen: Der Warrior verkörpert den typischen Nahkämpfer, der Rogue ist ein geschickter Bogenschütze und der Sorcerer setzt mächtige Magie ein. Je nach Wahl starten die Charaktere in Diablo mit einer höheren Punktzahl bei den für sie relevanten Werten. Der Krieger braucht viel Stärke, der Rogue benötigt vor allem Geschicklichkeit und der Sorcerer setzt, logisch, auf Magie. Der Vitalität-Wert bestimmt zudem die Anzahl der Hitpoints, mit denen meine Figur anfängt.



Bei Heiler Pepin decken wir uns regelmäßig mit Heiltränken ein.

Fußlahmer Krieger

Ich bin in Rollenspielen gerne der Typ mit dem großen Schwert und der dicken Rüstung. Also schnappe ich mir den Warrior, der gegenüber den anderen Klassen einen kleinen Lebenspunkte-Vorteil genießt. Kaum habe ich meinen Helden erstellt, wirft mich das Spiel ohne Umschweife ins Geschehen. Ich starte im Dorf Tristram und erkunde ein wenig die Szenerie. Uff, mein Krieger läuft ganz schön langsam. Ich suche verzweifelt nach einer „Sprinten“-Taste, doch die gibt es in Diablo nicht, wie ich nach kurzer Recherche herausfinde. Ich könnte jetzt zwar direkt mit Hellfire durchstarten, in dem die Spielfigur zumindest im Dorf auf deutlich schnelleren Sohlen unterwegs ist. Doch ich will das originale Spielgefühl von damals, also muss ich da jetzt durch!

Schnell stelle ich fest, dass es in Tristram keine Übersichtskarte gibt. Also streune ich ein wenig verpeilt umher, bis ich auf erste NPCs treffe, die regungslos vor ihren Häusern verharren. Klicke ich sie an, erzählen mir nicht nur die neuesten Gerüchte, sondern wollen auch Handel mit mir betreiben. Die GOG-Version von Diablo bietet dabei nur englische Texte und Sprachausgabe – was mich jedoch nicht stört, weil die Originalsynchronisation ausgesprochen gut gelungen ist.

Schmied Griswold bietet mir tolle, aber viel zu teure Waffen und Rüstungsteile an: mit meinem mickrigen Startkapital von 100 Goldstücken kann ich sie mir noch nicht leisten. Immerhin reicht es für einen Kopfschutz, der meinen Rüstungswert etwas erhöht. Zudem decke ich mich bei Pepin, dem Heiler vorsichtshalber mit einem weiteren Heiltrank ein, obwohl bereits zwei rote Ampullen in meiner mit maximal acht Objekten bestückbaren Item-Leiste schlummern. Aber hey, das kennt man ja aus anderen Rollenspielen: Heiltränke kann man nie genug haben!



Unter der Kathedrale befindet sich der Eingang zum zufällig generierten Dungeon. Im Spielverlauf gilt es, 16 Levels von Monstern zu säubern, die in jeweils vier Abschnitte mit unterschiedlichem Setting eingeteilt sind.

Ohren auf!

Plötzlich muss ich spontan innehalten. Wow, wie gut ist denn bitte diese Musik? Aus meinem Kopfhörern ertönen unglaublich atmosphärische Fantasy-Klänge, die mich sofort voll ins Mittelalter-Szenario von Diablo hineinziehen. Ernsthaft: Wie konnte ich fast 25 Jahre lang ohne diesen fantastischen Score auskommen? Ich bin hin und weg. Wer die Tristram-Musik ebenfalls noch nie vernommen hat: Unbedingt reinhören! Sofort! Hach.

Nachdem ich mich sattgehört habe, stapfe ich weiter durchs Dorf und mache mich in Ruhe mit dem Interface vertraut. Blizzard hat es aufs Nötigste beschränkt, das macht mir Diablo gleich mal sehr sympathisch. Es gibt je ein Fenster für aktive Quests, Zaubersprüche, das Inventar nebst der aktuell getragenen Ausrüstung sowie eine Anzeige, die mir die Werte meines Recken anzeigt. Hier sehe ich auch mein aktuelles Charakterlevel sowie die zum nächsten Levelaufstieg benötigten Erfahrungspunkte.

Super: Mein Warrior beherrscht einen Zauberspruch, mit dem ich meine Ausrüstung reparieren kann. In Diablo nutzen sich angelegte Gegenstände also mit der Zeit ab. Das kann ja noch lustig werden! Weniger super: Ein neuerlicher Blick ins Netz ergibt, dass sich durch Einsatz des „Item Repair“-Skills die Haltbarkeit des geflickten Gegenstandes verringert. Dann künftig also doch lieber Schmied Griswold aufsuchen, der den Job gegen einen kleinen Obolus ohne Haltbarkeitsmalus verrichtet.



Über Treppen gelangen wir ein Stockwerk weiter nach unten. Es ist dabei nicht zwingend notwendig, die komplette Ebene erkundet und von Monstern gesäubert zu haben.

Da die Kreaturen mit jedem Stockwerk jedoch immer stärker werden, macht es definitiv Sinn, alles zu töten, was im Labyrinth herumläuft. Nur so nehmen wir möglichst alle Erfahrungspunkte mit und steigen schneller im Charakterlevel auf.

Doch wo muss ich eigentlich hin, um endlich die ersten Monster bekämpfen zu können? Eine berechtige Frage, die mir das Spiel jedoch schon kurze Zeit später beantwortet: Nachdem ich ein paar Häuser und einen unheimlichen Friedhof passiert habe, erreiche ich eine rötlich schimmernde Kathedrale. Die einzig anwählbare Option hier lautet „Down to Dungeon". Da bin ich doch dabei. Juhu, das Abenteuer kann beginnen!

Ab in die Tiefen!

Ich finde mich im ersten von 16 Stockwerken wieder, die in Diablo in jedem neuen Durchgang zufällig neu aufgebaut und in je vier Levels mit vier unterschiedlichen Settings unterteilt sind. Und wieder ist es die Musik, die mich sofort in ihren Bann zieht! Dramatische Choräle und aufpeitschende Trommeln lassen nichts Gutes verheißen und unterstreichen perfekt die düstere Atmosphäre des Spiels. Hochmotiviert ziehe ich los, um mich dem Bösen entgegenzustellen. Allerdings ist es im Diablo-Dungeon ziemlich schummrig, denn nur die umliegenden Felder sind beleuchtet. Der Rest der Umgebung wird erst erhellt, wenn ich meine Figur per Mausklick dorthin schicke. Immerhin kann ich den Lichtradius erhöhen, indem ich magische Gegenstände, Fackeln, Zaubersprüche etc. einsetze.

Es dauert nicht lange, bis ich den ersten Skeletten, Zombies sowie Kobold-artigen Kreaturen begegne. Doch kein Problem, ich metzle mich mit simplen Klicks auf die linke Maustaste durch die Gegnerhorden. Was mir direkt auffällt: In Diablo gibt es kaum Trefferfeedback. Ich bearbeite einfach so lange die Maus, bis der Feind tot umfällt. Überhaupt ist das Spiel unglaublich klickintensiv: Wo ich für den letzten Artikel aus dieser Reihe zu Lands of Lore schon Gefahr lief, mir eine Sehnenscheidenentzündung an der rechten Hand zuzuziehen, muss ich die Maus in Diablo noch deutlich intensiver malträtieren. Zumal fast alle getöteten Gegner Goldhaufen oder Items hinterlassen, die ich dann erneut per einzelnem Mausklick aufheben muss. Das Öffnen von Truhen und Türen sowie das Manipulieren von Gegenständen nehme ich ebenfalls über die linke Maustaste vor; die rechte ist hingegen für Zaubersprüche reserviert.

Ich kämpfe mich locker-flockig durch das erste Level und nutze dabei regelmäßig die detaillierte Übersichtskarte, die mit gutem Automapping punktet. Schnell klicke ich mich in einen echten Rausch – ja, das simple Hack-&-Slay-Spielprinzip ist immer noch enorm spaßig! Ruckzuck habe ich auch mein erstes Stufen-Levelup und darf fünf Punkte in meine vier Grundwerte investieren. Beim Warrior machen natürlich Stärke und Vitalität am meisten Sinn. Aber auch Magie ist nicht völlig uninteressant, weil ich so zum Beispiel einen Zauberspruch lernen kann, mit dem ich ein Tor ins Dorf erschaffen und mich dann später von dort aus wieder in mein aktuelles Dungeon-Level teleportieren kann.

Ich klicke mich lustvoll weiter durchs erste Level, bis ich jedes Monster besiegt und jede Schatztruhe geöffnet habe. Dabei finde ich heraus, dass es in Diablo tatsächlich nur einen einzigen Spielstand pro Charakter gibt! Ergo muss ich höllisch aufpassen, dass ich nicht im falschen Moment abspeichere – etwa dann, wenn ich gerade mitten in einem Raum voller Monster stehe.

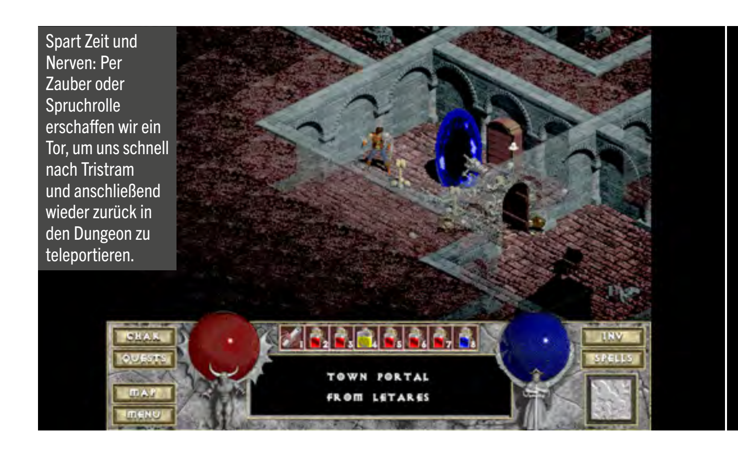
Des Weiteren gibt es im Labyrinth geheimnisvolle Schreine, die eine positive oder negative Wirkung entfalten, sobald ich sie berühre. So werden zum Beispiel meine Lebens- und Manapunkte vollständig regeneriert oder bekommt mein Held dauerhaft zwei Stärkepunkte spendiert, und so weiter.

Mittlerweile ist mein Warrior bereits auf dem dritten Charakterlevel angekommen. Und hat auch eine brauchbare Zweihandaxt gefunden, die deutlich mehr Schaden anrichtet als das Kurzschwert, das mir als Startwaffe zur Verfügung stand.

Immer wieder Tristram

Bevor ich mich ins zweite Stockwerk begebe, beschließe ich jedoch, erstmal nach Tristram zurückzukehren. Ich möchte meine Ausrüstung reparieren lassen, unnütze Gegenstände verkaufen und mich bei den Händlern gegebenenfalls mit Heiltränken sowie besseren Waffen und Rüststücken eindecken. Regelmäßige Dorfbesuche sind in Diablo übrigens allein schon deshalb ein notwendiges Übel, weil der Inventarplatz arg begrenzt ist. Deshalb ist es auch ratsam, aktuell nicht benötigte Goldstücke oder Gegenstände einfach im Dorf auf dem Boden zu platzieren. Hier bleiben sie dann bis zu meinem nächsten Besuch brav liegen.

In Tristram spendiere ich meinem Warrior ein neues Langschwert, ein solides Schild und einige Heiltränke und stürze mich dann wieder ins Getümmel. Die zweite Ebene zieht in Sachen Schwierigkeitsgrad nur minimal an, weshalb ich mich auch hier noch recht locker durchkämpfe und mich über einige weitere Levelaufstiege freuen kann. Ich betrete aus Neugier kurz das dritte Stockwerk, bleibe dann aber meiner bisherigen Spielweise treu: Ab



Spart Zeit und Nerven: Per Zauber oder Spruchrolle erschaffen wir ein Tor, um uns schnell nach Tristram und anschließend wieder zurück in den Dungeon zu teleportieren.



Ganz schön eklig: Nach einem erfolgreichen Kampf ist der Boden mit Blut getränkt. Außerdem freuen wir uns über einen Stufenaufstieg, erkennbar am „Level Up"-Symbol links im Bild.

Helden-Tuning: Nach jedem Levelaufstieg investieren wir fünf Punkte in die Basiswerte unseres Charakters.

nach Tristram, Inventar entleeren, Ausrüstung reparieren, Heiltränke einkaufen.

Im Dorf erwartet mich eine Überraschung: Ogden, der Inhaber der örtlichen Taverne, überreicht mir meine erste Quest! Ich soll im dritten Stockwerk nach Skelettkönig Leoric Ausschau halten, der sich dort nebst Gefolgschaft in seiner Grabkammer verschanzt hat. Coole Sache! Allerdings lege ich nun erst einmal eine Diablo-Pause ein: Mein Artikelabgabetermin liegt noch in weiter Ferne und ich habe aktuell noch einige andere Deadlines abzuarbeiten …

Düstere Aussichten

Ende März 2020. Ich habe mich in den vergangenen Tagen endlich wieder ins Spiel gestürzt. Warum die lange Pause? Ich hatte dafür zuletzt schlichtweg kaum mehr Zeit. Und irgendwie auch keine Nerven und Kraft. Wenn ich mal etwas zur Entspannung gespielt habe, dann vor allem Farmspiele wie Stardew Valley oder Animal Crossing oder eine Runde World of Warcraft Classic. Denn die Situation rund um das Coronavirus hat sich mittlerweile dramatisch zugespitzt: In Deutschland sind Schulen, Kindergärten, öffentliche Einrichtungen, Restaurants, Cafés und vieles mehr geschlossen; öffentliches Leben findet faktisch nicht mehr statt. „Social Distancing“ und #StayTheFuckHome sind längst Alltag, und es gibt „Kontaktbeschränkungen“ im ganzen Land. Meine Frau arbeitet als Leiterin einer Kindertagestätte in einem „systemrelevanten“ Beruf, also muss ich mich als Selbstständiger um unsere beiden Kinder kümmern und kann erst abends arbeiten. All das geht nicht spurlos an mir vorbei – und es beeinflusst sogar mein Spielerlebnis in Diablo.

Mein Wiedereinstieg ist zäh. Das Action-Rollenspiel fühlt sich lange nicht mehr so spaßig an wie noch vor ein paar Wochen, als das Leben weniger sorgenvoll war. Plötzlich wirkt Diablo noch düsterer, noch morbider, noch bedrohlicher auf mich: Die unheimliche Musik in den Dungeons, das Kreischen der Monster, das Ringen um Leben und Tod – die Coronakrise schwingt beim Spielen immer ein wenig mit.

Doch ich reiße mich zusammen und begebe mich in die dritte Ebene. Schnell finde ich Leorics Grabkammer. Hier haben sich etliche Skelette versammelt, die ich nach und nach und niederstrecke. Besonders nervig sind diejenigen Klappergerüste, die mich aus der Entfernung mit Pfeil und Bogen attackieren. Ich finde heraus, dass das Schließen von Türen eine prima Taktik ist, um sich anrückende Gegnermassen vom Leib zu halten, sich eine kurze Verschnaufpause zu gönnen und einen Heiltrank einzuwerfen.

Am Ende der Grabkammer betrete ich einen großen Raum, in dem mich schließlich Leoric und seine Skelettarmee empfangen. Dank eifrigem Heiltrank-Konsum schaffe ich es gerade so, sämtliche Untote zu töten. Doch der Boss selbst ist für meinen Level-8-Warrior noch zu stark (oder ich spiele einfach zu schlecht) – er haut mich ziemlich schnell aus



Was darf's denn heute sein? Schmied Griswold hat ein wechselndes Sortiment an Basis- und Premiumwaffen und -rüstungen im Angebot.



Noch zu hart: Der Kampf gegen Skelettkönig Leoric in der dritten Ebene bringt uns erstmals an unsere Grenzen.



Blick ins Inventar: So sieht das gute Stück aus, wenn wir es angelegt haben. Der magische Ring spendiert uns allerlei nützliche Boni.

den Latschen. Mist, mein erster Bildschirmtod! Also lade ich meinen Spielstand und versuche das Ganze noch einmal – ohne Erfolg. Okay, Leoric muss warten, bis ich etwas stärker bin.

Nicht mehr ganz so motiviert kehre ich ins dritte Level zurück, das ich immerhin recht problemlos säubern kann. Nach einem kurzen Abstecher ins vierte Stockwerk geht's nach Tristam zurück, wo ich auch schon die nächsten Quests bekomme …

Der Geruch des Todes

In Tristram angekommen, bemerke ich, wie mich die Musik, ja das gesamte Spiel auf merkwürdige Art und Weise runterziehen. Diablo ist eben ein durch und durch melancholisches Spiel. Doch trotz meiner Corona-bedingten Stimmungsschwankungen spiele ich tapfer weiter. Ich bin schließlich professioneller Spielejournalist, da gibt's jetzt keine Ausreden!

Etwas widerwillig schlachte ich mich durch die vierte Ebene und komme langsam wieder in den typischen Diablo-Flow. Dabei löse ich nebenbei zwei Quests und erhalte zur Belohnung bessere Gegenstände, darunter einen 1A-Ring mit attraktiven magischen Boni. Das hellt meine Stimmung etwas auf. Zwischendurch mache ich den schon üblichen Abstecher nach Tristram. Mein Alter Ego hat nun die zehnte Charakterstufe erreicht und ist schon ganz passabel ausgerüstet. Na, dann kann die fünfte Ebene ja kommen!

„The smell of death surrounds me" (auf Deutsch: „Der Geruch des Todes umgibt mich") sagt mein Warrior mit todernster Stimme, als ich das fünfte Dungeon-Level – die Katakomben – betrete. Unheilschwangere Musik setzt ein. Und mit dem Shadowdrinker sowie den gehörnten Dämonen begrüßen mich auch gleich deutlich stärkere Gegner. Ich stelle mich ziemlich dämlich an, attackiere zu viele Feinde auf einmal und vergesse, in Bewegung zu bleiben. Mein Warrior stirbt. Und mir vergeht fürs Erste die Lust, weiterzuspielen.

Mein Fazit: Immer noch packend, mir aber aktuell zu düster

Machen wir uns nichts vor: Die Coronakrise ist eine merkwürdige Zeit, die jeder anders meistert. Mir hilft es, mich mit Farmspielen à la Stardew Valley in bunten Eskapismus zu flüchten. Da hatte ein so düsterer Titel wie Diablo aktuell einfach einen schweren Stand bei mir, obwohl ich aufrichtig überrascht bin, wie gut das Action-RPG gealtert ist.

Ja, das fehlende Trefferfeedback ist ebenso wenig zeitgemäß wie die Tatsache, dass ich pro Charakter nur einen Spielstand anlegen darf. Und speziell die mickrigen Animationen verraten das hohe Alter von Diablo. Dennoch ist das Spielprinzip absolut zeitlos: Die Spirale aus Kämpfen, Looten und Levelaufstiegen sowie die Jagd nach immer besserer Ausrüstung motiviert immer noch ungemein. Hinzu kommt ein fantastischer Soundtrack, der jedoch gerade in diesen komplizierten Tagen aufs Gemüt drücken kann.

Ich habe jedenfalls das Gefühl, in meinen bisherigen Diablo-Sessions nur an der Oberfläche gekratzt zu haben. So simpel sich der Blizzard-Klassiker auch spielt, so viele Geheimnisse scheinen in den Tiefen noch auf mich zu warten. Ganz davon zu schweigen, dass ich mir auch noch einen Sorcerer erstellen möchte. Kurzum: Ich habe mit Diablo definitiv noch eine Rechnung offen! Mal sehen, wann ich wieder in der richtigen Stimmung bin, mich wieder in die finsteren Dungeons zu wagen …

ÜBER DEN AUTOR



Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jahrgang 1977, arbeitet seit über 20 Jahren als Spielejournalist und leitet seine eigene Medienagentur. Als vielbeschäftigter Mensch hat Benedikt neben seinem Beruf noch weitere Leidenschaften: Er ist nicht nur mehrfacher Vater, sondern auch begeisterter Langstreckenläufer und trainiert eine Jugendfußballmannschaft. Zudem war er Sänger, Gitarrist und Songwriter einer Indiepop-Band. Aufgrund seiner Zeitknappheit sind ihm leider so einige Spieleperlen durch die Lappen gegangen. Doch das wilde Bandleben ist vorbei, die Kinder sind aus dem Gröbsten raus, der nächste Marathon kann warten – und Benedikt hat nun endlich wieder mehr Zeit zum Spielen! In seiner Artikelreihe „Mein erstes Mal" fühlt er unsterblichen Klassikern, großen Hits und angeblichen Meilensteinen auf den Zahn: Wie spielt sich der vermeintliche Kracher Jahre später für jemanden, der ihn damals verpasst hat und nun zum allerersten Mal erlebt?



Die spärlichen Lauf-, Gegner- und Zauberanimationen verdeutlichen das stolze Alter von Diablo. Hier setzen wir gerade den feurigen Inferno-Zauber ein, den unser Warrior dank eines gefundenen Buchs und ein paar investierter Magie-Punkte beherrscht.



Griswold ist einer der wichtigsten NPCs ins Tristram. Hier lassen wir uns von ihm gerade unsere Rüstung reparieren.